25

GAMERS

PROGAMES
escala

THE KING OF FIGHTERS '97
NEO GEO CD
O REI DOS ARCADES CHEGA AOS CONSOLES DOMÉSTICOS

PROMOÇÃO
Concorra a 10 bolsas de estudo no CNA

DEAD OR ALIVE
SATURN
TODOS OS GOLPES

DICAS DO ALÉM
EXTREME-G (N64)
TOP GEAR RALLY (N64)
CLAY FIGHTER 63 1/3 (N64)
DIDDY KONG RACING (N64)
MK MYTHOLOGIES (PS)
V-RALLY (PS)
F1 '97 (PS)
TOURING CAR (SAT)
DUKE NUKEM 3D (SAT)
STREET III 2ND IMPACT (ARC)

SAN FRANCISCO RUSH
NINTENDO 64
DO ARCADE PARA SUA CASA

CRASH BANDICOOT 2
PLAYSTATION
O RETORNO DO MASCOTE DA SONY

ANO III - Nº 25 - R$ 2,90

ISSN 1413-1471
25
9 771413 147002

Para ser fera em video game é preciso saber inglês:

CNA

Inglês Definitivo

http://www.cna.com.br

- Laboratórios de áudio e multimídia
- Plantão de dúvidas
- Movie sessions
- Special tour
- Aulas com música
- Seguro educação
- American camp
- Intercâmbio

APROVEITE ESTA OPORTUNIDADE PARA INVESTIR EM VOCÊ.

O RETORNO É GARANTIDO.

Matricule-se Já!

Central de atendimento:

(011) 837-0575

Seja fera:
Faça inglês no CNA.

REVISTA GAMERS
É uma publicação mensal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA
DIRETOR PRESIDENTE
Hercílio de Lourenzi
DIRETOR COMERCIAL
Alvaro Mattar
GERENTE ADMINISTRATIVO
Nilson Luiz Festa
GERENTE GRÁFICO
Jamil de Almeida
ASSISTENTES DE DIRETORIA
Vera Lucia P. de Morais, Antonio Corrêa, Alessandra de Campos, Luiz Eduardo S. Marcelino

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Ivan Battesini
Francisco Motta
Marco Aurélio T. Saito

Diretor Executivo
Ivan Battesini
Redator Chefe
Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação
Homero Letonai, Rômulo M. S. Gentil, Willian da Costa, Fabio Santana de Souza, Leandro Gusmão Siman, Eric Araki
Revisão e Coordenação Geral
José Donizete de Paula
Fabio Santana de Souza
Publicidade
☎ (011) 3641-0444
Assinatura
☎ (011) 858-8867
Ilustração de Capa
Héctor Gomez
Colaboradores
Tarcísio Motta
Ivani Battesini
Walquiria Panicacci
Paulo José S. Misteroni
Bureau - Select Color
Distribuição - DINAP

GAMERS
Editora Escala Ltda.:
Rua Estela Borges Morato, 573
Bairro do Limão - São Paulo - SP
CEP 02722-000
Fones:(011)266-3166 - (011)265-1127
ISSN 1413-1471

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

ÍNDICE

SEÇÕES

GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 12
PRÓ-DICAS 16
FLASH GAME 56

SATURN

All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua 23
Dead or Alive 24
Steep Slope Sliders 58
Duke Nukem 3D 59
NBA Action '98 59
Lost World 59

NINTENDO 64

San Francisco Rush 28
Extreme-G 30
Clayfighter 63 1/3 32
Puyo Puyo 58

PLAYSTATION

Street Fighter Collection 34
Fighting Force 35
Formula 1 Championship Edition 36
Nascar 98 37
Need for Speed V-Rally 38
Bloody Roar 39
Front Mission 2 40
Wild Arms 42
Nuclear Strike 47
Mortal Kombat Mythologies 48
Crash Bandicoot 2 52
Castlevania Symphony of the Night 54
Pandemonium 2 55
Bushido Blade 56
Clock Tower 56
Excalibur 2555 AD 56
G-Police 57
Nightmare Creatures 57
Rampage World Tour 57
Croc 58

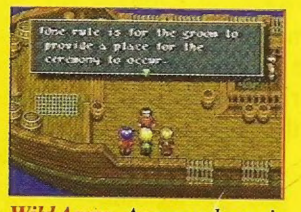
Mortal Kombat Mythologies - Detone com a nossa segunda matéria deste game animal.

Front Mission 2 - Controle seus Robôs contra as forças inimigas.

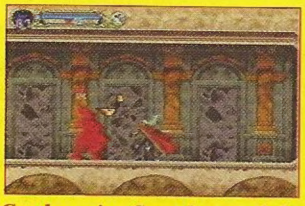
The King of Fighters 97 - Confira tudo sobre este ótimo game do Neo Geo CD.

Need For Speed V-Rally - Um dos maiores game de corrida para Playstation.

Dead or Alive - Um show de golpes, para Sega Saturn.



Wild Arms - Acompanhe mais uma parte de nossa estratégia.



Castlevania: Symphony of the Night - Até que enfim chega a versão americana de Dracula X.

Crash Bandicoot 2 - divirta-se com a segunda versão do game do mascote da Sony.

EDITORIAL

Ufa! Enfim terminamos o ano. E este sem dúvida alguma, foi o ano de consolidação da Revista Gamers.

A cada mês fizemos novas modificações. Tentamos melhorar, mexemos daqui e dali, até chegar ao que a mesma é hoje. *Claro que muitas coisas novas ainda virão, mas temos consciência de que a mudança na* ***diagramação***, *a* ***nova capa***, *o aumento do* ***número de páginas***, *o* ***menor preço do mercado*** *e outras coisas mais, aliadas ao* ***ponto forte da Gamers***, *que sempre foram as* ***melhores***, *mais* ***detalhadas*** *e mais* ***confiáveis*** *matérias, e* ***informações em primeira mão***, *nos fazem acreditar que 98 será o ano da colheita. Os frutos de 97 virão.*

Para terminar o ano em alta, estamos com duas super promoções: Dez bolsas de estudo do **CNA** *e desconto para cursos de computação na* **Data Byte.**

Obrigado a todos os nossos leitores. Um feliz Natal e contem conosco. Se depender da gente, no ano que vem tem muito mais: ***MAIS DICAS***, ***TRUQUES***, ***MANHAS*** *e* ***INFORMAÇÕES DE PRIMEIRA.***

E com certeza este final de ano foi repleto de jogos. Poderíamos ter aumentado para 100 páginas a revista que mesmo assim não comportaria tantos lançamentos, cada jogão...

Nesta edição da Gamers só faltou tempo hábil para inserir Tomb Raider 2. Mas tudo bem, estamos debulhando este game que, sem dúvida alguma, foi o melhor lançamento do ano de 1997, e ele estará presente em nossa edição de Janeiro.

Trouxemos King of Fighters 97 que foi lançado para o console da Neo Geo e, mais do que nunca, apavorou. O Nintendo 64 traz, de uma só vez, quatro jogos. Destacamos Extreme-G, que é o melhor game de corrida lançado para o sistema, apesar de San Francisco Rush também detonar.

O Playstation, que sempre causa muitos comentários dos leitores da Gamers pelo espaço que damos, não pára, e traz mais uma pancada de jogos como Fighting Force, Bloody Roar, Pandemonium 2, e sem precisar de comentários, Crash Bandicoot 2. Além de todos esses, quando a galera jogou Castlevania - Symphony of the Night, foi a maior surpresa: um super game da Konami, detonante em todos os sentidos. Mas para não falarem que não damos atenção ao Saturn, All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua compensa, e confere muita qualidade e diversão ao 32 bit da Sega, que traz também Dead or Alive.

ERRAMOS

Na edição passada, no Game News, pág. 06, dissemos que Zelda 64 será um jogo de Ação/Aventura, quando na verdade é RPG/Aventura. Além disso, na Pró-Dicas, pág. 18, o comando para o truque de carros e circuitos secretos correto é ○ no lugar de C.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este novo sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações. Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

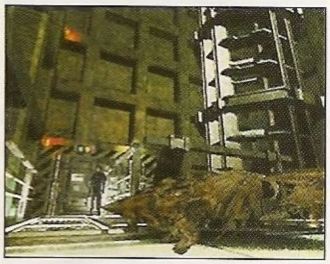
PLAYSTATION

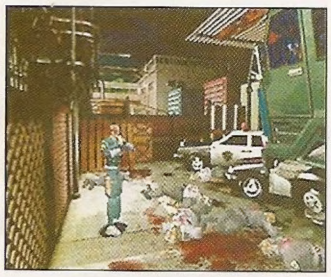
Resident Evil 2

Capcom

Adventure - 2 CDs

Previsto para janeiro de 98 no Japão





Agora em dois CDs, Resident Evil 2 prova, a cada nova informação dada pela Capcom, que não será apenas uma seqüência aproveitando-se do sucesso do primeiro. Pelo contrário, não fosse pelo sistema de jogo e pelo Storyline dando continuidade às desventuras de Chris e Jill, poderíamos dizer que RE2 será um game completamente novo. A trama se desenrola em Raccon City, localizada próxima à mansão que aterrorizou milhares de jogadores por todo o mundo, toda tomada por zumbis. Como em seu predecessor, você poderá escolher entre dois personagens, Leon, um policial chamado a Raccon City para investigar estranhos acontecimentos ocorridos, e Elza, uma motociclista que se vê envolvida por tais criaturas. A estória para ambos será completamente diferente, não sendo da mesma forma que RE1, onde o cenário e objetos encontrados eram os mesmos (tudo bem, tudo bem! Quase os mesmos). Felizmente a softhouse aumentou a freqüência em que os Save points aparecem, bem como a quantidade de munição encontrada. As roupas agora determinam a resistência de seu personagem, garantindo maior resistência ou velocidade. Estas também ficarão manchadas com o sangue dos oponentes. No fim, se não houverem mais adiamentos (o que não é muito provável) podemos preparar nossas carteiras para desembolsar generosos dólares para comprar este que promete ser um dos melhores games da história.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PROGAMES

Especializada em transcodificações, chaveamentos e consertos de video games

Fornecemos componentes para transcodificação e chaveamento

ORÇAMENTO SEM COMPROMISSO

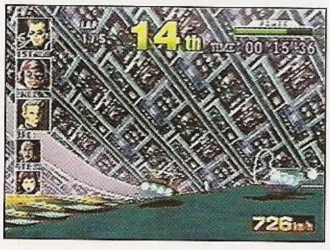
Atendemos todo o Brasil VIA SEDEX

Consulte-nos

Central: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa

São Paulo - SP - Tel.: (011) 3641-0444

ou na PROGAMES mais próxima



NINTENDO 64

F-Zero 64

Nintendo

Corrida - 96 Mega

Previsto para junho de 98 no Japão

O Nintendo 64 está bom de previews, com Zelda, Yoshi e F-Zero na linha de frente dos mais esperados, e a Nintendo está mandando bala nas novidades e imagens. Só que, pra variar, F-Zero também foi adiado, e pior, para depois de Zelda. O game só será lançado em junho de 98 no Japão e logo em seguida nos States. A fórmula do game original continua imperante: a velocidade extrema. E não é só a velocidade dos "carros", que chega a ser de mais de 1000 Km/h, mas também a sensação de velocidade, que costuma ser fraca na maioria dos games. F-Zero roda com a velocidade de 60 frames por segundo, permitindo uma movimentação perfeita dos carros. Agora serão até 32 carros correndo simultaneamente nas pistas, tudo isso sem o mínimo Slow Motion, até no modo para quatro jogadores simultâneos. E isso é possível pois a Nintendo construiu cada carro com um número de polígonos reduzido, mas com boa textura para não ficar feio e com efeitos de luz e sombra de impressionar. Outra novidade é que agora há escolha de personagens e não só carros. Mas um dos principais atrativos do game são as pistas, que estão totalmente redesenhadas, com um design mais futurista ainda e muito mais alucinantes, com loopings, rampas e às vezes você chega a correr até de cabeça para baixo, os terrenos também estão mais variados.

NINTENDO 64

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time

Nintendo

RPG/Aventura - 256 Mega

Previsto para abril de 98 no Japão

O game que promete, assim como Mario 64 prometeu e cumpriu, revolucionar o mundo dos video games está de volta às páginas da Gamers, mostrando toda sua beleza e tecnologia. Na edição passada você conferiu novas imagens estonteantes e novidades quentíssimas do game da Nintendo, agora fique com mais e mais novidades e imagens. Pra começar, a Nintendo definiu o título definitivo do game, que agora é "The Legend of Zelda: The Ocarina of Time", ao invés do nomezinho "Zelda 64". E as novas imagens vieram junto com uma notícia desagradável, o game foi adiado para abril de 98 no Japão, quando a data de lançamento estava marcada para início do ano. Para compensar, a Nintendo mostrou uma versão jogável do game na Nintendo Space World, evento ocorrido há pouco tempo no Japão. O segredo da série Zelda não está nos personagens ou na história, mas sim, no espírito de aventura e exploração. E isso este novo Zelda tem de sobra. Você explora um imenso (e bota imenso nisso) mundo 3D, passando por vilas, montanhas, riachos e dungeons com muitos perigos e segredos. Os gráficos estão surpreendentes, melhores que quaisquer já vistos em qualquer console doméstico. São parecidos com os gráficos gerados por uma estação gráfica da Silicon Graphics, só que texturizados em tempo real. As texturas são as mais detalhadas já vistas no Nintendo 64, e mesmo juntando vários objetos na tela não há Slow Motion. O velho sistema de exploração permaneceu nesta versão, você terá que procurar por itens específicos para passar por alguns locais utilizando-se de bombas, flechas, bumerangues e outros artefatos. Os comandos continuam simples, o botão ▲ é para alternar entre os ângulos de visão, os outros três botões do conjunto C servem para usar itens que você mesmo pré-define, o botão A é para o ataque com espada e o B é para conversar com as pessoas, ver itens ou objetos. A inovação do game fica por conta do botão Z, quando você o aperta e segura, ele permite focalizar sua visão em objetos como placas, inimigos ou pessoas comuns. Este elemento ajuda muito nas seqüências de batalha em tempo real, onde você pode focalizar sua visão em apenas um inimigo ou chefe que você queira derrotar. Os inimigos desta vez serão bem maiores e assustadores que antes, e também mais numerosos, promete-se 3 ou 4 vezes mais chefes e subchefes que nos games anteriores. Zelda para Nintendo 64 é o mais perto que se pode chegar de atuar no papel de um personagem e sentir o que ele está sentindo sem ter que fazer uma aventura real.

A SEQÜÊNCIA DE ABERTURA É ALUCINANTE

PLAYSTATION

Xenogears

Square

RPG - N / A

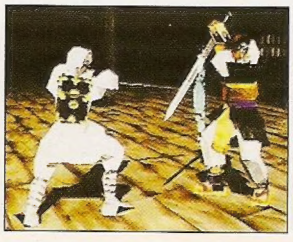
Sem previsão de lançamento

A Square não pára. Agora anuncia um novo RPG, utilizando novamente Mechas, mas de uma forma completamente diferente dos existentes em Front Misson 2 (confira a matéria neste mesmo número). O sistema utilizado, tanto nas batalhas quanto no mapa, se assemelha ao de Final Fantasy VII, com um sistema de câmera de vários ângulos. Muito pouco foi revelado sobre o Storyline, sabendo-se apenas que a história se focaliza em Fei, um rapaz repleto de segredos ocultos em seu passado. O game também possui várias seqüências de anime, substituindo, em parte, as CGIs. Agora só resta a nós, fãs de RPGs, esperarmos ansiosos por mais este que promete ser (outro) sucesso da Square.

RAPIDINHAS

A Square Novamente

Enquanto a versão de Bushido Blade americana saiu apenas agora, no Japão a segunda versão está 50% pronta. Assim como o anterior, o game é bastante realista, e conta também com três novos personagens (Gengoro, Kaun e Jo) e novos estilos de empunhar as armas: o Nito-Ryu (com duas mãos, semelhante ao estilo de Genjuro de Samurai Spirits) o Seigan (espada alta, na altura dos olhos), o Iai (o grito espiritual aumentando o poder da lâmina), Daijodan (espada alta, de gume sobre a cabeça) e Johasso (expert no corte horizontal). O controle foi simplificado (apenas dois botões de ataque, como os de Soul Edge) e os demais, excetuando os Rs e Ls, para movimentos do Kenjitsu, que permitem uma defesa seguida de um ataque. A movimentação é muito mais fluente, e o controle responde muito bem. Há quatro formas diferentes de executar o oponente, dependendo da posição da vítima. Além disso, em batalhas corporais, um personagem mais forte pode pressionar um mais fraco contra o chão. Este promete ser um dos mais divertidos e realistas games de luta com armas do mercado.



Novas da SNK

A SNK anunciou que irá lançar seu Real Bout Fatal Fury Special para Saturn com o novo cartucho de RAM de 4 mega. Isso permite efeitos em 2D praticamente perfeitos, com animação suave e rápida. Além de, claro, existirem outras novidades, como o Demo Cut, a possibilidade de jogar com Geese sem usar truques, este tendo ainda um final especial, algo ausente na versão de Neo Geo CD. A produtora também promete, para o próximo ano, a seqüência de seu maior sucesso: King of Fighter 98. Nada foi confirmado ainda, exceto a existência da produção, a presença de Kyo Kusanagi e Iori Yagami e o lançamento que será próximo a setembro. Aliás, o game será em 2D e para o bom e velho Neo Geo, o que acaba completamente com os rumores sobre o fim do console com o lançamento do Hyper Neo Geo 64. A própria produtora japonesa anunciou que o Neo Geo ainda terá jogos novos por um bom tempo... Além disso a softhouse está tentando fazer com que a Sega cumpra sua parte no acordo assinado ano passado, onde as duas gigantes produziriam games umas para os consoles das outras. Se ela tiver sucesso, logo teremos Virtua Fighter 3, Super GT para o 64 da SNK. E não podemos nos esquecer da versão para PlayStation de Samurai Spirits IV, onde você poderá jogar com Cham Cham e Zankuro sem fazer truques para isso. Mas tanto Cham quanto Zankuro não possuem nem finais, nem Storyline, o que impossibilita seu uso no Arcade Mode. Este é o preço de se ter a irmã de Tam Tam...

NINTENDO 64

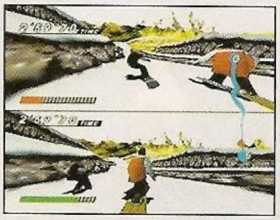
1080 Degree Snowboarding

Nintendo

Corrida - N / A

Previsto para o primeiro semestre de 98

Do mesmo time criador de Wave Race 64, 1080 DS promete ser um dos melhores games do gênero. O primeiro game de Snowboard produzido inteiramente pela Nintendo está cerca de 80% pronto, mas só pelas imagens já dá para se ter uma idéia de seu naipe. São simplesmente delirantes e a sensação de realismo da neve é incrível! Claro, ainda existem alguns problemas quanto a velocidade e os polígonos, mas a produtora promete corrigi-los na versão final. Existe a possibilidade de duas pessoas jogarem ao mesmo tempo, bem como a existência de três níveis de dificuldade (algo semelhante ao Daytona USA da Sega) e três personagens selecionáveis, sendo os circuitos variando entre lagos de gelo e half-pipes. Se os erros forem realmente corrigidos, 1080 DS abaterá desde Cool Boarders a Steep Slope Sliders, com uma vantagem impressionante.



Segredos da Nintendo

Parece que a Nintendo anda escondendo alguns lançamentos. Entre estes estão um Mouse para o N64, criado para Mario Paint. Mas será que este terá o mesmo fim do mouse de SNES, que ficou sem utilidade alguma após o lançamento de Super Mario Paint e Mario e Wario? Dúvidas, dúvidas... Mas continuemos. Outro bastante interessante é o Game Boy Pak, que permitirá a entrada de cartuchos de GB no Memory Slot do controle de N64. Este acessório será praticamente exclusivo para o game Pocket Monster (algo semelhante aos nossos Bichinhos virtuais), baseado em um grande sucesso no Japão, que sairá para ambos os consoles, podendo passar os monstrinhos criados de um para outro, sendo que no N64 estes ganharão um visual completamente em 3D. Esta é uma boa oportunidade para ambos os consoles. Mas o mais estranho de todos os projetos é o cartucho de Motion Capture. Este periférico consiste em um cartucho onde você conecta as saídas de vídeo de sua câmera (ou vídeo, ou televisão, ou o raio que o parta), permitindo importar imagens para o Mario Paint e, futuramente, adicionando-se texturas, criar seus próprios personagens de games com a sua cara estampada (ou de seu melhor amigo, amigo, pior inimigo ou mesmo seu irmão). Tudo isso gravável no Disk Drive, plataforma escolhida pela Big N para lançar seu Mario Paint. Além destes, há um plano para um Voice Recognation System, criando um sistema de controle alternativo para games. O primeiro game a utilizar este equipamento será Pikachu Genki de Chu. Fora que você poderá também capturar sua própria voz e adicionar no Mario Paint! Logo seu personagem será tão, ou até mais, carismático que outros famosos, como Iori Yagami, Ukyo Tachibana, etc.

AUTHENTIC IMPORTS

Authentic Imports

Você está procurando o melhor lugar para comprar seu APARELHO, seu CD, seu CARTUCHO ou seu ACESSÓRIO?

PARE VOCÊ ENCONTROU!!!

Authentic Imports

Vendas de Games e Acessórios

ENTREGA VIA SEDEX

Para Todo o Brasil

PAGAMENTOS PARCELADOS

PROMOÇÕES MENSAIS E SEMANAIS

LIGUE E CONFIRA NOSSOS PREÇOS E LANÇAMENTOS

Vendemos Somente Pelo Telefone: (011) 756-0171

Telefax: (011) 756-0336

Rua: Gonçalves Dias, 280 - Centro
S. B. do Campo - SP - CEP 09715-160

Leve a Vida na Esportiva

COM OS PRODUTOS OFICIAIS DA UMBRO®

Para receber em casa os produtos oficias da UMBRO, basta ler as instruções contidas no final. Os preços abaixo relacionados são válidos até 30/04/1.998, ou até o final do estoque.

Regata Logo

Preço: R$ 20,00

Tamanhos:	P	M	G	SG
Ref.: 4001	MESCLA			
Ref.: 4002	MARINHO			
Ref.: 4003	CRU			
Ref.: 4004	PRETO			

Camisa Polo Liberty Fem.

Preço: R$ 24,00

Tamanhos:	P	M	G
Ref.: 4005	AZUL CELESTE		
Ref.: 4006	CRU		
Ref.: 4007	PETRÓLEO		
Ref.: 4008	PRETO		

T-Shirt New York

Preço: R$ 24,00

Tamanhos:	P	M	G
Ref.: 4009	MARINHO/LARANJA		
Ref.: 4010	PRETO/CRU		

Shorts Filipinas

Preço: R$ 20,00

Tamanhos:	P	M	G	SG
Ref.: 4011	PRETO/CRU			
Ref.: 4012	MARINHO/LARANJA			
Ref.: 4013	MARINHO/BRANCO			
Ref.: 4014	PRETO/CELESTE			

UMBRO
Only Football

Shorts Hawaii

Preço: R$ 26,00

Tamanhos: P | M | G | SG

Ref.: 4015 AZUL | Ref.: 4016 BRANCO | Ref.: 4017 MARINHO | Ref.: 4018 PETRÓLEO | Ref.: 4019 LARANJA | Ref.: 4020 PRETO

Calça Conditioning Fem.

Preço: R$ 33,00

Tamanhos: P | M | G

Ref.: 4021	MARINHO
Ref.: 4022	BRANCO
Ref.: 4023	ROYAL
Ref.: 4024	PRETO

T-Shirt

Preço: R$ 15,00

Tamanhos: M | G | SG

Ref.: 4025 WINNER

Ref.: 4026 LIFE

Instruções Gerais:

Você tem três opções de pagamento

1) Cheque Nominal:
   Cheque nominal e cruzado à Editora Escala, remetido junto com o cupom.
2) Cartão de Crédito:
   Preencher o cupom com o nº do cartão, validade e assinatura do titular do cartão.
3) Depósito Bancário:
   Efetuar o depósito no Banco Itaú, Agência 0466, conta nº 48.305-4, a favor de Editora Escala Ltda. E enviar cópia do comprovante bancário anexo ao cupom.

Taxa de Remessa:
R$ 5,00 (menos para Roraima onde a taxa é de R$ 15,00)

Peça já: Preencha o cupom abaixo ou faça cópia com os dados abaixo e remeta para:

Editora Escala Ltda.
Rua 24 de Maio, 207 (cj. 111) - Centro
São Paulo - SP / CEP: 01041-001

Referência	Tamanho	Quant.	Preço Ficha

Nome Completo:

Nº cartão:

Validade: / . CPF:

Endereço:

Bairro: Cidade: Estado:

CEP: DDD: Tel.:

Assinatura:

☐ Cartão de Crédito do banco _____

☐ Depósito Bancário (mandar comprovante)

☐ Cheque Nominal

Sub-Total	
Taxa de Remessa	R$ 5,00*
Total	

Preencher em letra legível sem abreviações
Para maiores informações ligue para (011) 220-4041

1ª Edição Roraima

ESPAÇO DO LEITOR

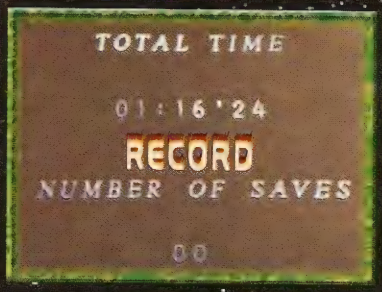
RECORDS

Michael David da Costa detonou um recorde imbatível com 105% em 1:51 hs, e nós pusemos a foto de ponta cabeça. Nada mais justo que publicá-la novamente.

Michael David da Costa
Penha - S.C - Centro

Mando uma foto para comprovar que não joguei Resident Evil, e sim, exterminei. Com o tempo de 1:16'37, quebrando o record da edição 22.

Luis Carlos Machado de Jesus Junior
Salvador - BA



Estou mandando este record para dizer que terminei em 1:16'24 o jogo Resident Evil. Estou mandando um desafio para quem baixar.

José Donaciano dos Santos Batista
Teixeira - PB

E aí pessoal da Gamers, tudo em cima! Queria saber algumas coisas do jogo Dragon Ball Final Bout. Eu sei pegar os personagens secretos, até o Goku 4, mas eu queria pegar o Goku 3. O que significa esse desenho UB, FB. Será que eu pego o Goku 3 no modo FB?

Wagner S. Onuki
Curitiba - PR

Bom Wagner, só não entendemos uma coisa... POR QUE diabos você quer usar o Super Sayajin Gokou nível 3 se você tem, à sua disposição, o mais poderoso dos sobreviventes do massacre dos Sayans, o Super Sayajin Gokou nível 4? Mas tudo bem, vai entender... Vamos às respostas: o tal desenho supracitado significa exatamente o que suas suspeitas lhe diziam. Você pode converter os dados de DBZUB 22 (27 para alguns) para o DBFB. Mas somente níveis ganhos no modo presente em ambos os games, o ビルドアップ ou Build Up se preferir. Além disso, caso os dados contenham algum personagem que não esteja presente nesta versão, a mesma pedirá para que você escolha um outro para atribuir-lhe os níveis do jogo anterior. Ah, e não há, de modo algum, a opção de se escolher o Gokou nível 3.

Oi pessoal da Gamers, tenho um Saturn e o RPG Shining-Wisdom. Cheguei nesse jogo até a Gudo Cave e preciso das Magic Hands. Onde estão? Como pegá-las?

Luciano Vieira
Jaú - SP

Bem Luciano, nesta parte o game é mesmo um tanto enganador. Na Gudo Cave, onde dizem ser habitat de uma fada, você NÃO encontrará as ditas Magic Hands. Lá você deve USAR as magic Hands para abrir caminhos que sua espada não alcança. Mas vamos lá. Já de posse das Heavy Shoes, quebre as partes onde o piso é mais frágil. Uma delas levará você a uma parte mais alta, em frente a uma porta que liga-se ao andar inferior. Desequipe as Heavy Shoes, atravesse correndo o piso que cede e receba as Slip Shoes em um baú. Com elas, siga para a floresta, onde você poderá escorregar por baixo dos troncos. Prossiga, seguindo para o canto inferior esquerdo, onde haverá um descampado contendo alguns lagos. As Heavy Shoes podem chutar as tartarugas, permitindo que você passe pela água (talvez você opte por entrar e sair algumas vezes, recolhendo os itens pelo caminho). Mais um tronco o levará a um local onde os cogumelos são abundantes. Entre eles, você encontrará um baú. Abra-o e finalmente sua busca chegará ao fim.

ASSINATURAS POR CARTA

Se você não possui telefone, pode fazer a assinatura da Gamers por carta, basta escrever para a caixa postal 20.009 dando seu nome, o local que quer que seja entregue e a revista que quer assinar (Gamers), juntamente com um cheque nominal à Editora Escala ou um vale postal no valor de R$ 33,00 até 30 de Dezembro.

Promessa é dívida

Na edição retrasada, prometemos dar a lista dos jogos que já foram lançados e dos que estão para ser lançados para o Nintendo 64. Por motivos de última hora, não publicamos na edição passada, então, aqui está:

A serem lançados: Aero Gauge, Art of Fighting Twins, Automobili Lamborghini, Banjo-Kazooie, BattleSport II, Blade and Barrel, Body Harvest, Buggie Boogie, Chameleon Twist, Conker's Quest, Creator, Cruis'n World, Cu-On-Pa, Daikatana, Dracula 64, Dual Heroes, Earthbound 64 (Mother 3), Earthworm Jim 3, F-Zero 64, Fighting Cup, Forsaken 64, Freak Boy, G.A.S.P., Hybrid Heaven, Jeopardy 64, Kirby's Air Ride, LastLegion UX, Legend of the Mystical Ninja 64, MK Mythologies: Sub-Zero, MLB Featuring Ken Griffey, Jr. , Mission: Impossible, Mortal Kombat 4, NFL Blitz, Off-Road Challenge, Pocket Monster 64 (Japan), Pod, Power Pro Baseball, Quake, Quest 64, Rev Limit, Robotech: Crystal Dreams, Robotron 64, Silicon Valley, Soccer 64, Space Circus, Spooky, Super Robot Spirits, Superman 64, Thornado (Turrican 64), Tokon Road (Japan), Tonic Trouble, Twisted Edge Snowboarding, Ultra Battle Royal, Ultra Descent, Unreal, WCW Vs. NWO: World Tour, WWF Warzone, Wayne Gretzky Hockey '98, Wetrix, Wheel of Fortune, Wild Choppers, Yoshi's Story, Zelda 64.

Já lançados: Aero Fighters Assault, Blast Corps, Bomberman 64, Clay Fighter 63 1/3, Cruis'n USA, Dark Rift, Diddy Kong Racing, Doom 64, Doraemon, Duke Nukem 64, Extreme-G, F1 Pole Position, FIFA Soccer 64, Ganbare Goemon, Goldeneye 007, Hexen, Human Grand Prix, International Superstar Soccer 64, J-League Perfect Striker, Killer Instinct Gold, Mace: The Dark Age, Madden 64, Mario Kart 64, Mischief Makers, Mortal Kombat Trilogy, Multi Racing Championship, NBA Hangtime, NFL Quarterback Club '98, Pilotwings 64, San Francisco Rush, Star Fox 64, Star Wars: Shadows of the Empire, Super Mario 64, Tetrisphere, Top Gear Rally, Turok: Dinosaur Hunter, War Gods, Wave Race 64, Wayne Gretzky's 3D Hockey.

E ai galera da Gamers, beleza? Tenho algumas dúvidas e gostaria que vocês esclarecessem:

- Existe para Saturn alguma versão de Samurai Shodown.
- Há alguma possibilidade de sair Star Fox para Saturn.

Halbert Willins Franco
São Paulo - SP

Existe Samurai III, IV e RPG. Star Fox não tem nenhuma possibilidade de ser laçado para o console.

Amigos da revista Gamers, Eu queria saber onde e como eu pego o morcego do 1º Castelo de Casthevania: Symphony of the Night e onde eu compro capas, mapas e pego acompanhantes?

Dica: para jogar com Richter Belmont logo no começo coloque o nome Richter e inicie o jogo, você irá jogar com ele.

José Humberto de Lima
Maceió Alagoas - AL

Confira tudo sobre **Dracula X** em uma revista especial da Gamers, que já está sendo produzida, com todas as estratégias deste super jogo.

Gamers, eu queria saber o seguinte:
Que ano e mês será lançado os seguintes jogos para Playstation: Resident Evil 2 e Tomb Raider 2. Queria saber também a última password do CD Jurassic Park.

Juliano Gomes Andriolette
Uberlândia - MG

Juliano, Resident Evil 2 sairá no começo de 98 e Tomb Raider 2 já foi lançado nos Estados Unidos e é um forte candidato a game do ano. Não sabemos a última password de Jurassic Park, confira algumas passwords para o game na Gamers Pró-Dicas nº 5.

Esta é a primeira vez que escrevo uma carta para vocês. Tenho algumas perguntas:

- Vocês detonarão Samurai Shodown RPG e Parasite Eve?
- Existe algum jogo do estilo Pulstar (Neo Geo), para Playstation?

Marcos Rodrigues da Costa
Gov. Valadares - MG

Samurai RPG vai sair na Gamers Book, que está sendo produzida; Parasite Eve foi adiado para Abril do ano que vem e com certeza será detonado. Parecido com Pulstar tem o X2 da Capcom.

Gamers Opinião

Oi pessoal, tudo bem? Bem, vou direto ao assunto: Vocês estão me decepcionando! Não estou gostando do trabalho de vocês, a qualidade da revista está piorando muito e a edição de outubro foi a gota d'água. Vocês estão puxando muito o saco do **Playstation** (PSX), todas as edições vêm muitos jogos desse videogame e do Satum que é bom, nada. A resposta dos senhores com certeza é "que - o - PSX - tem - um - maior - número - de - jogos - lançados - e - que - o - compromisso - de - vocês - é - com - as - novidades", mas o número de jogos lançados para o PSX não é uma quantidade esmagadora em relação ao Saturn, é no máximo uns 20 a mais (ultimamente não tem sido nem 10).

Waldson Silva Filho
Belém - PA

Achamos legal que você seja fanático pelo seu video game, o **Saturn**, mas nós somos imparciais, apenas publicamos os jogos que são lançados. Não temos culpa se saem mais jogos para **Playstation** que para o Saturn, e não se esqueça que o **N64** também está com poucos lançamentos. Mas a situação está melhorando neste final de ano, você já pode conferir mais lançamentos para o seu console nesta edição.

Sou eu novamente, Edmar. Queria agradecer pela oportunidade que eu tenho em ler uma revista maravilhosa como a Gamers. Obrigado por atenderem ao meu e a vários pedidos sobre os códigos de Game Shark para o Playstation. Mas vocês não publicaram todos os códigos do Marvel Heroes. Para o **Saturn** vocês publicaram códigos demais (especial no Level 3, como jogar com Anita, Dr. Doom e Thanos com cores diferentes, etc.). Desculpe se eu estou criticando demais, mas por que vocês protegem os consoles **Nintendo 64** e **Saturn**?

Edmar F. Feliciano
Santos - SP

Mesmo caso acima, publicamos o que tínhamos em mãos.

Estou escrevendo o meu primeiro E-mail porque acompanho a evolução das revistas de videogame e também dos consoles e jogos desde o começo com o Atari. Acho que vocês poderiam debulhar games de RPG também de Saturn, assim como Tengai Makyo: The Apocalypse 4 e os games que ainda serão lançados, como Grandia, Panzer Dragoon RPG e Shinning Force 3. Uma outra sugestão seria que a revista reservasse uma página e a separasse em 3 colunas, onde cada uma seria reservada a um console famoso, **N64**, **Sat.** e **PST**, onde seriam colocados pelo menos 2 jogos de cada categoria considerados os melhores pela Gamers.

Renato Flamini
Via E-mail

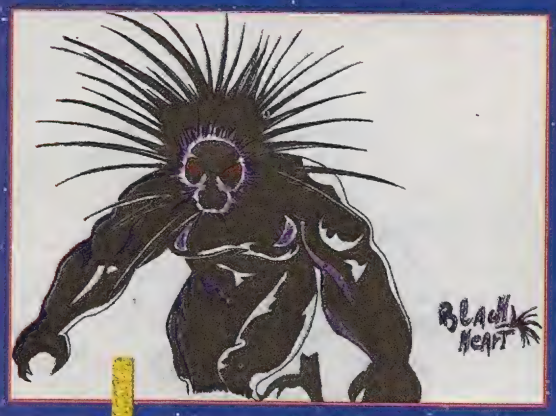
Nós pretendemos detonar os bons RPGs de Saturn também, assim como os lançamentos supracitados e outros, um bom exemplo é Magic Knight Rayearth que está para ser lançado nos States e com certeza aparecerá nas páginas da Gamers. Outra boa novidade é a revista Gamers Book, que está sendo produzida e vai ser dedicada aos RPGs em geral, inclusive os de Saturn.

Depois que li a matéria sobre Final Fantasy 7 (não o detonado) eu comecei a simpatizar mais com a revista, já que o review de vocês era o mais profundo a nível nacional. Parece que vocês puxam um pouco a sardinha para o lado do PST, mas tudo bem, na minha opinião é o videogame que tem os melhores lançamentos. Acontece que o critério que vocês usam para avaliar os jogos às vezes me surpreende. Eu nunca vi uma revista americana que tenha os critérios jogabilidade e diversão ao mesmo tempo. Para mim sempre foi a mesma coisa. O quê se entende por jogabilidade para vocês?

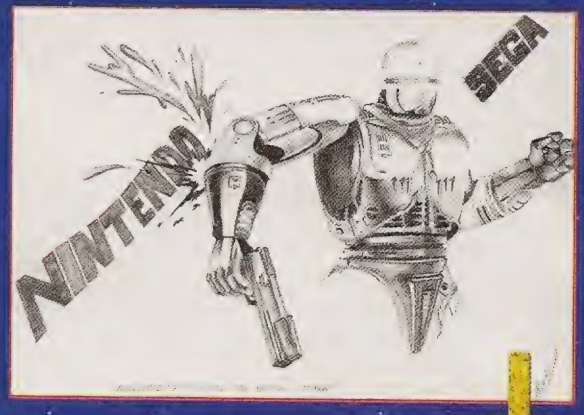
Marcelo Alexandre San Miguel
Via E-mail

Vamos lá. Ao contrário do que você pensa, jogabilidade e diversão não são a mesma coisa. Diversão avalia o quanto o game é envolvente, empolgante, viciante, ou seja, o próprio nome já diz, avalia o quanto o game é divertido. Já a jogabilidade avalia a facilidade com a qual você controla o seu personagem, sua nave ou seja lá o que for, se a resposta aos comandos do joystick é rápida (há games em que você dá o comando e o personagem demora meia hora para executar a ação), se os comandos para executar as ações são simples ou complicados demais ou a facilidade de assimilar os comandos do jogo. Entendido?

FERAS DO TRAÇO



ELUDIR ALVES DOS SANTOS
CURITIBA - PR



RICARDO DOS SANTOS CAMARGO
BARUERI - SP

EDSON OLIVEIRA CHOLI
SÃO PAULO - SP

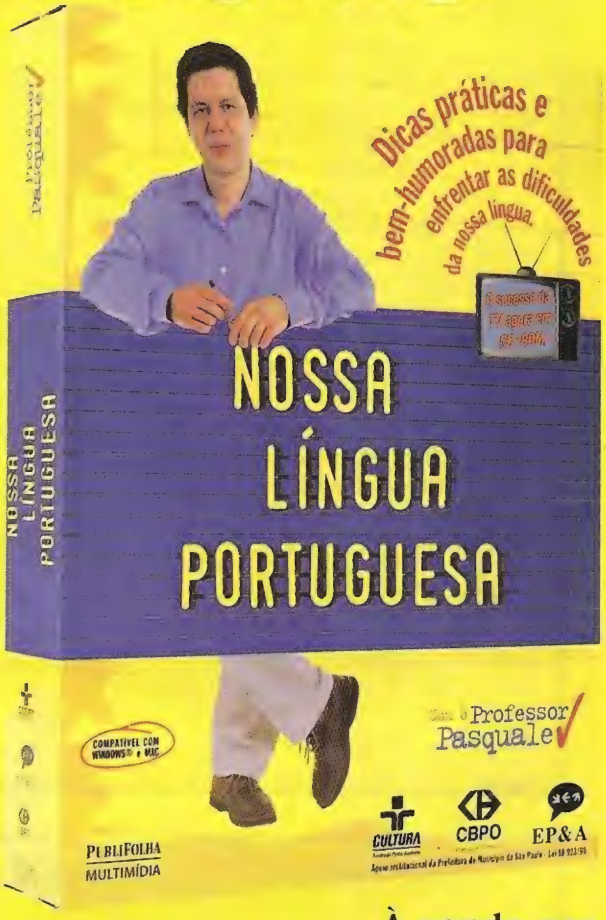
FLAVIO AGUILERA
CABRAL
GUARULHOS - SP

NILTON SANTOS
SÃO PAULO - SP

Promoção: Os desenhos enviados até 10 de Fevereiro de 1998 concorrerão a um curso avançado de desenho ministrado pelos feras Hector & Roko.
(Obs.: O curso será em São Paulo e o prêmio não inclui despesas de viagem, nem estadia.)

MANDE SUAS DICAS INÉDITAS, DESENHOS, CRÍTICAS E SUGESTÕES PARA A REDAÇÃO DA REVISTA GAMERS: RUA PIO XI, 230 - ALTO DA LAPA - SÃO PAULO - CEP 05060-000 ou E-mail: gamers@edescala.com.br

Você contrataria este homem como professor de português do seu filho?



Agora você vai tirar o português de letra.

Chegou o **CD-ROM Nossa Língua Portuguesa**. Nele o **Prof. Pasquale** dá dicas bem humoradas para melhorar sua redação e sua linguagem falada, além de esclarecer diversas dúvidas que o idioma apresenta.

O **CD-ROM Nossa Língua Portuguesa** também traz um dicionário léxico com quase 400 verbetes e 44 módulos interativos com exercícios e brincadeiras que podem ser acessadas da forma que você quiser. Tem história em quadrinhos, animações, mímica, músicas, leituras de textos de escritores consagrados, gravações telefônicas com autores de língua portuguesa, curiosidades da língua e muito mais. Tudo para motivar seu aprendizado e dar mais vida às suas consultas.

CD-ROM Nossa Língua Portuguesa. Navegue nesse programa descontraído e aprenda ainda mais o português.

À venda nas principais lojas de informática, magazines, supermercados, livrarias, bancas, Videocultura e pelo telefone 0800.140090

Baseado no programa da CULTURA Fundação Padre Anchieta

Patrocínio CBPO Organização Odebrecht

Produzido por EP&A

Distribuição PUBLIFOLHA MULTIMÍDIA

NOSSA LÍNGUA PORTUGUESA AGORA EM CD-ROM

À Venda nas **Lojas de Informática:** Plug & Use, Infobox (Recife), CTIS (DF); **Supermercados:** Carrefour Pinheiros, Interlagos, Giovanni Gronchi, S. Vicente, Limão, Osasco, Raposo Tavares, Tamboré, S. C. do Sul, Sto. André, Carrefour Norte (DF), Carrefour Sul (DF), Carrefour Sul (GO), Carrefour Norte (GO), Extra Hipermercados, Enterdata (Santos), Sul Brasileira Multimídia (Sul); **Livrarias:** Siciliano, Saraiva, Ática Shopping Cultural, Cultura, Livraria Digital (Porto Alegre), Livraria Curitiba (Curitiba), Livraria Estudantil (Cuiabá), Livraria Civilização Brasileira (Salvador) e demais livrarias.

PRÓ DICAS

NINTENDO 64
EXTREME-G

Dirigir a Neon bike e abrir todos os cursos

Vá para o Options Menu e entre com a password 61GGB5. Todas as pistas (menos a bonus) serão abertas.

Weapons cheat

Para conseguir todas as armas vá para o Contest Mode. Quando for escolher a sua bike, aperte R e troque o seu nome por "arsenal".

Pista escorregadia

Entre com "banana" no lugar do seu nome (no Contest Mode). A corrida se tornará mais difícil.

Turbo Boosts infinito

Entre com "nitroid" no lugar do seu nome e você terá turbo ilimitado.

Extreme Speed

Entre com "xtreme" no lugar do seu nome (no Contest Mode) e você ficará com uma super velocidade.

Extremely Ghostly

Entre com "ghostly" no lugar do seu nome (no Contest Mode) e o cenário ficará invisível.

Magnify Mode

Entre com "magnify" no lugar do seu nome e sua visão será estranhamente alterada (aumentada). Sua bike ficará pequena e todas as coisas parecerão enormes.

Correr de ponta cabeça

Entre com "antigrav" no lugar do seu nome (Contest Mode) e você correrá de ponta cabeça.

Stealth Mode

Entre com "stealth" no lugar do seu nome (no Contest Mode). Você ouvirá um som confirmando se der certo. Comece a corrida e seu carro se tornará invisível mas você verá a sombra do mesmo e as armas.

Ugly Mode

Escreva "uglymode" no lugar do seu nome (no Contest) e as texturas ficarão como no Playstation.

Wireframe Mode

No lugar do seu nome, (no Contest Mode) escreva "wired". Isto eliminará todas as texturas.

Visão olho de peixe

Vá para o "Contest" mode, aperte R quando for escolher a sua bike e escreva "fisheye" no lugar do seu nome. Você ouvirá uma confirmação se o código funcionar. A tela irá distorcer e dará uma sensação maior de velocidade.

Correr com uma pedra

No "Contest Mode", aperte R quando for escolher a sua bike. Escreva "roller" no lugar do seu nome e ouvirá um som confirmando se der certo. Comece a corrida e você correrá com uma pedra.

Saia da corrida e torne-se um vencedor

Entre com "RA50" no lugar do seu nome. Se você, em qualquer ponto, dar um "quit", o jogo considerará que você terminou a corrida na posição em que estava quando deu quit.

Joque com o Extreme Team

No lugar do seu nome escreva "XGTEAM" (você ouvirá um ruído confirmando). Então volte e troque o nome pelo de algum dos programadores do jogo, como Ash, Greg, John, Shawn, Justin (encontre mais nos créditos). As faces do Extreme Team aparecerão nas bikes.

Atire em Fergus

Os programadores de Extreme-G esconderam a face do diretor da Probe. Coloque o nome "FERGUS" no lugar de seu nome e entre no Shoot 'em Up Mode. Os drones se tornarão faces de Fergus. Você agora pode acertar Fergus, mas lembre-se que sua fúria será imensa.

NINTENDO 64
CLAY FIGHTER 63 1/3

Alternate Colors

Para trocar a cor do personagem, aperte ▼ quando for selecioná-lo.

Jogar com Boogerman

Para jogar com Boogerman, vá para a tela de seleção de personagens, segure L e aperte ↑, →, ↓, ←, →, ← no direcional.

Level Select

No modo 2 player, quando a tela de versus aparecer, aperte ▶ ou ◀ para mudar o estágio que você quer lutar.

Jogar com Dr. Kiln

Vá para a tela de seleção de lutadores e segure o botão L, aperte B, ◀, ▲, ▶, ▼, A.

Jogar com Sumo Santa

Na tela de seleção de personagens, segure L e aperte A, ▼, ▶, ▲, ◀, B.

Random Character Selection

Na tela de seleção de personagens, segure os botões L e R simultaneamente e aleatoriamente um personagem será escolhido.

Secret Options

Na tela de seleção de personagens, segure L e aperte ▲, ▶, ◀, ▼, B, A, A. Vá para o option menu e você verá um novo menu para Opções Secretas.

PLAYSTATION
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES SUB-ZERO

Cheat Codes (entre com os códigos na tela de passwords)

password	efeito
NXCVSZ	10 urnas por vida
GTTBHR	1000 vidas
CRVDTS	Ver os créditos
ZCHRRY	Leva ao level 8: Shinnok's Fortress (se você morrer antes de alcançar o checkpoint, segure L1 para lutar com Quan Chi ou L2 para lutar com Shinnok)

ARCADE
STREET FIGHTER III 2ND IMPACT

Lutar contra um rival

Faça pelo menos 5 Super Finishes.

Lutar contra Gouki

Dê 3 perfects e não perca nenhum round, então chegue até o último estágio.

Lutar contra Shin Gouki

Enfrente Gouki e vença-o com pelo menos 1 Super Art e não perca nenhum round.

Sétima cor

Aperte Chute baixo + Soco alto para selecionar seu personagem.

Use Gouki

Em RYU, ↓↓↑, em KEN, ↑↑↓, em RYU, ↑, em KEN, ↓, em SEAN, ↓↓↑↓↑↑↑, GOUKI aparecerá.

FIFA: Road to World Cup 98

Futebol é um jogo de corpo-a-corpo, principalmente se jogado aqui no Brasil ou na Argentina, com base nisso a equipe do FIFA 98 deixou a roubada de bola um pouco mais complexa. Você pode escolher entre 3 tipos de roubar a bola: conservador, agressivo e severo. Muito cuidado com o último modo pois seu jogador pode ser expulso. Outro detalhe interessante é o fato de que seu jogador pode se machucar enquanto tenta roubar uma bola.

Total Soccer

Total Soccer é um jogo de futebol para Windows 95 desenvolvido desde o seu início tendo em vista apenas a jogabilidade. Se você espera gráficos em 3 dimensões como em FIFA Soccer você pode se decepcionar com ele.

Como no futebol real Total Soccer é um jogo de habilidade, só perdendo algum tempo para jogá-lo é que você poderá se tornar um mestre.

Diferente dos jogos comuns de futebol a bola não é magicamente colada na ponta da chuteira. Com isso você tem uma liberdade de movimento muito grande permitindo dar toques nela com efeito.

O controle dos jogadores foi projetado o mais simples possível usando apenas dois botões, um para chutar e outro para passar. Não há combinações complicadas de botões para se aprender. Tudo funciona na base do toque de bola correto e bem cadenciado.

Configuração Mínima

PC 486 DX4 100 Mhz, 8 MB RAM, Drive de CD-ROM de Dupla Velocidade, Placa de Vídeo VGA, Placa de som Sound Blaster, Windows 95 e Direct-X.

Configuração Mínima

PC Pentium 90 Mhz, 16 MB RAM, Drive de CD-ROM de Dupla Velocidade, Placa de Vídeo SVGA com 2 MB, Placa de som Sound Blaster, Windows 95 e Direct-X.

Winter Race 3D

Winter Race 3D é um jogo de esqui ambientado em 3 dimensões. Os gráficos são vetorizados traduzindo em uma experiência real de esqui na neve. O ponto negativo é o alto requisito de máquina para se executar o jogo, fazendo com que seja praticamente impossível jogá-lo em máquinas mais lentas. Para controlar a direção use as setas do teclado. Com a tecla CTRL você pode agachar e com a barra de espaço você ganha impulso.

PLAYSTATION

V-RALLY

Cheat Mode

Quando o logo Infogrames aparecer na tela de introdução branca, aperte rapidamente: ↑, ↓, ▲ + ○. As palavras "Lock Off" irão aparecer. Depois, entre com um dos seguintes códigos para modificar o jogo. Segure (L1, R2, etc.) até selecionar a língua.

←+L1: **Sem limite de tempo**
←+L2: **18 pistas extra narrow**
←+R1: **Substituir o Peugeot por um jeep**
←+R2: **Recomeçar a corrida no Arcade mode**
←, →: **Debug mode**

PLAYSTATION

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEY

Seleção de fases

No menu principal, segure R1 e aperte: ↓, →, ←, →, □, ○, □, ▲, ○, □, →, ←.

Seleção de cenas de filme

No menu principal, segure R1 e aperte: ↑, ←, →, □, ○, ▲, □, →, ←, ↑, →.

SATURN

PANDEMONIUM

Passwords

Level	Password
2:Hollow Stairway	EJABCCAI
3:Dungeon Tower	AAJEDBEI
4:Lost Caves	OOAAEBII
5:Fungus Grotto	FAAAOCCA
6:Acid Pools	FAIACCCI
Boss:Shroom Lord	KEAABIEE
7:Burning Desert	FEIACCDI
8:Branky Wastes	EHAACCAC
9:Spider Forest	EJAACCAK
10:Canopy Village	KFAABIEI
11:Soldier Barracks	KNAABIGI

Cheat Codes

BORNFREE = Level Select
ALMABHOL = Abrir todos os levels
HARDBODY= Invencibilidade
VITAMINS = Ganhar 31 vidas
CORONARY= Muitos corações
EVILDEAD= Inimigos imortais
INANDOUT = Rapidamente voltar ao mapa
BODYSWAP = Aperte Z para trocar de personagens no mid-game
OTTOFIRE = Armas especiais nunca ficam sem fogo
TOMMYBOY = Leva você para uma tela de pinball quando você terminar uma fase
CASHDASH = Leva você para uma tela "speed greed" quando terminar uma fase

SATURN

DUKE NUKEM 3D

Info Mode

Na tela de menu principal, aperte e segure X, Y, Z, L e R até a mensagem "Info Mode: On" aparecer na tela. Inicie o jogo e existirão algumas mensagens que aparecerão na tela. Na verdade, não possui utilidade alguma.

Controle analógico

Essa dica necessita que você possua o joystick analógico. Durante o jogo, pause o game e aperte: Y, Y, Z, Z, X, X, Y, X, Z. Despause o game e a mensagem "Jevous Control: On" irá aparecer na tela. Agora, o controle do game ficará parecido com o do Turok, para Nintendo 64. O direcional analógico proporcionará à você, uma ambientação perfeita, permitindo que você olhe para todos os lados.

Nintendo 64

TOP GEAR RALLY

PlayStation Mode (remover o filtro bi-linear)

Este código remove o filtro bi-linear, dando ao game uma pixalização semelhante aos dos jogos de PlayStation. Durante o jogo aperte: B, ←, →, ↑, ←, Z, →.

Rainbow Mode

Este código muda as cores, deixando-as...Hmmm...Mais coloridas. Confira você mesmo!

Na tela de entrada da corrida: ▼, Z, B, ↑, ↑, →.

Mas cuidado: dois minutos podem causar náuseas ou vômitos...

Beachball Car

Termine o quarto ano (todas as seis temporadas, incluindo Spring, Summer, Fall, Winter, Expert e Professional), e você receberá o carro especial Beachball Car. O "carro" é uma grande bola de praia multi-colorida, com quatro outras menores na parte de baixo. Divirta-se!

Mudar as cores dos carros

Mude sem ter de ir ao Paint Shop mode. Na tela de seleção de carros, aperte o direcional enquanto segura um dos três botões C.

◀ corresponde à cor vermelha, ▲ o verde e o ▶ muda a cor azul. Up no direcional aumenta a intensidade da cor, enquanto Down diminui.

Mirror Cars

Termine o quarto ano (todas as seis temporadas, incluindo Spring, Summer, Fall, Winter, Expert e Professional), e uma nova "easter egg" irá permitir que você troque as texturas do seu carro por "mirror." Apenas aperte ▼ quando estiver na tela Car Selection, e você correrá com o carro cromado.

Data e Hora Secretas

Quer ver o último trabalho dos Boss Game Studios para Top Gear Rally? Ligue o jogo com os quatro botões C pressionados, e a data e o tempo aparecerão na tela de título.

Credits Cheat

A versão dos créditos será acessível a qualquer momento no options menu. Contudo há créditos diferentes, como a Strip Mine mostrada no cenário, que é um pouco mais interessante: vá para o Options, clique no ícone Credits, então aperte no direcional: ←, ▼, →, ↓ e Z.

SATURN

SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Mudar Cor dos Carros

No Menu Car Select aperte ↑ ou ↓ para mudar a cor de seu carro.

Pistas Escondidas

Para acessar as seguintes pistas, você precisa mudar a data do seu Saturn no System Menu. Entre com as datas abaixo e comece o game. Vá para o Saturn Side e você encontrará a nova opção Global Net Event. Escolha-a para correr na pista escolhida.

Winter Holiday

Mude a data para 25/1/1997 para a Winter Holiday.

Hint and Run

Mude para 13/2/1998 e as três pistas convencionais mudarão para o modo Hit and Run. Para vencer você deve acertar todos os cones.

April Foul

Data: 1/4/1998. Você dirigirá na contra-mão e deve evitar bater nos outros carros.

ARCADE

POCKET FIGHTER

Pontuação máxima

Com Hsien-Ko, tenha pelo menos 6 super meters, faça ↓↘→↓↘→+S. Quando o oponente estiver caindo, faça novamente, repita até o combo hits tornar-se 0 hit. Então pegue as gems, o score se tornará 99999999.

Saturn

JURASSIC PARK: THE LOST WORLD

Acesso a todas as fases
Entre com a password
XAXYYYYYZXYY.

Jogar como o Human Prey
Entre com a password
YYXYZYYYZXYY.

Jogar com o Hunter
Entre com a password
YYXYZYYYXZXY.

Jogar com o Hunter
Entre com a password
Y Y X Y Z X Y Y X Z X Y.

Jogar com o Tyrannosaurus Rex
Entre com a password
AYYYXYXYYZYY.

Jogar com o Velociraptor
Entre com a password
ZXYYYZXYXYXY.

Ver todas as galerias de dinossauro
Entre com a password
XZXYXYYYZXYY.

Compy Gallery
Entre com a password
AYXYXXZXZZYY.

SATURN

SILHOUETTE MIRAGE

Cheat Mode

Aperte X + B + Z + Start no logo Treasure. Uma menu de opções com level difficulty, debug mode e sound test irá aparecer. Habilite debug mode e comece o game com level selection e gold ilimitado. Pause o game no debug mode e aperte L ou R e A,B,C,X,Y e Z para accessar outra tela de opções.

Playstation

FIGHTING FORCE

Cheat Mode

Segure ←+□+L1+R2 no menu principal, até aparecer "cheat mode". Então, vá até "Options" e você poderá ativar invencibilidade e selecionar fases.

PLAYSTATION

G-POLICE

Todas as armas e munição infinita

Na tela Weapons Loadout, segure L1+L2+R1+○+▲+□ e aperte ←. Um som conformará se entrar corretamente.

Passwords

Mission	Password
2	OLEFGLPI
3	WDZWTYQI
4	STXGIDEA
5	WZKVOFFA
6	GRXJTYGA
7	IMWGTDXI
8	YMPCUZYI
9	YWVFHNAJ
10	WNLUJSBJ
11	UGSIBPNA

DICAS DOS LEITORES

Playstation
NIGHTMARE CREATURES

Seleção de fases, jogar em forma de monstros e itens infinitos

Na tela de Password digite: ← ↑ ▲ □ ○ ← □ ↑

Obs: Desse macete em diante, é preciso colocar o password primeiro e depois fazê-lo.

Cortar os Montros em pedaços

Na tela de menu faça: L1 - R1 - L2 - R2 e depois Select.

Blur Mode

Na tela de menu faça: L1 - L2 - L2 - L1 - L2 - L2 - L1 e depois Select.

Gregory e Alexander Deytch
Rio de Janeiro - RJ

Playstation
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES SUB-ZERO

Matar o chefe final e ver um final diferente ou secreto

De preferência tenha um Memory Card. Então pegue todas as Urns of Vitality que renovam as duas barras de energia do Sub-Zero, mas não as use. Quando você for enfrentar o último chefe, tire o seu medalhão ao máximo que puder do canto da tela. Quando ele virar um monstro, aí é que o bicho pega. Dê o Polar Blast: →, ←, ← e soco forte ou □. Sub-Zero soltará uma energia de suas mãos que afetará o monstro. Entre na tela de Options ou power ups e selecione a Urn of Vitality. As duas barras enchem novamente, repita a operação até que o Life do monstro acabe e ele caia da ponte. Obs.: faça rápido antes que o monstro te empurre para o portal, ou te mate. O final não muda, mas rola um making-off bem no final do CD, onde você vê todos os erros na gravação do F. M. V do CD Mortal Mithologies

Rogério de Oliveira Fernandes
Santos - SP

HYPER GAMES
Nintendo 64 Saturn Playstation
Sega CD 3DO
Super NES Mega Drive Game Gear
Game Boy Master System
PC Games
Possuímos Técnicos Especializados em Alinhamento e Recondicionamento de Canhão de Playstation
R. 12 de Outubro, 58 - loja 15
Lapa - São Paulo - SP
Tel: 260-1393 Fax: 261-1020

Locação e playgame de:
SATURN, SUPER NES, PLAYSTATION, MEGA, NEO GEO & NINTENDO 64
ARCADES: Mortal Kombat 4, Marvel Super Heroes vs. Street Fighter
GON GAMES
LOCADORA
Locação de CD's Musicais
Grande acervo de Games & CD's
OS MELHORES VÍDEOS/FILMES DA CIDADE
PRONTA ENTREGA
Breve CD ROM
Trav. Tupinambás, 262 Fone: (091) 222-6777
CEP 66025-610 Belém - Pará

FLIPPER GAMES
Assistência Técnica
Destravamentos, Transcodificação, Consertos e Componentes Para Todos os Video Games
Atendemos também via Sedex
Preços especiais para oficinas e locadoras
Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
Fone/Fax:(011) 6958-5801 São Paulo-SP

Tilt's Game Locadora
TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 SL - Vila Sônia
Tel.: (011) 843-9021
TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - Saúde
Tel.: (011) 5583-3468
TILT'S 5
Praça da Liberdade, 141 Loja 8 - Liberdade
Tel.: (011) 278-9714 Ramal 338
• Master System • Playstation
• Neo Geo CD • Game Gear
• Mega Drive • Game Boy
• Super NES • PC Engine
• Playdia • Nintendo 64
• Nintendo • Neo Geo
• Jaguar • Saturn • 32X • 3DO
• SALÃO DE JOGOS
• VENDAS • LOCAÇÕES
• ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

GAME SHARK

PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT 2

Turtle Woods
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD644 6300
Vidas infinitas 800AD648 0400
Infinitas Masks na.....800A0D5C 0200

Snow Go
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD6D8 6300
Vidas infinitas.....800AD6DC 0400
Masks infinitas 800A0DF0 0200

Hang Eight Push
L1 para 99 Fruit.....D0069948 0004
.....800AD618 6300
Vidas infinitas 800AD61C 0400
Masks infinitas 800A0D30 0200

The Pits
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD7A0 6300
Vidas infinitas 800AD7A4 0400
Masks infinitas 800A0EB8 0200

Crash Dash
Push L1 for 99 Fruit.....D0069948 0004
.....800AD3C4 6300
Vidas infinitas 800AD3C8 0400

Ripper Roo
Vidas infinitas 800AD0C0 0400

Snow Biz
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD8FC 6300
Vidas infinitas 800AD900 0400
Masks infinitas 800A1014 0200

Air Crash
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD7A4 6300
Vidas infinitas 800AD7A8 0400
Masks infinitas..... .....800A0EBC 0200

Bear It
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD64C 6300
Vidas infinitas 800AD650 0400

Crash Crush
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD520 6300
Vidas infinitas 800AD524 0400

Eel Deal
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD688 6300
Vidas infinitas 800AD68C 0400
Masks infinitas 800A0DA0 0200

K. Brothers
Masks infinitas 800A0B9C 0200

Plant Food
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD4F4 6300
Vidas infinitas 800AD4F8 0400
Masks infinitas 800A0C0C 0200

Sewer or Later
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD500 6300
Vidas infinitas 800AD504 0400

Road to Ruin
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD6A8 6300
Vidas infinitas 800AD6AC 0400
Masks infinitas 800A0DC0 0200

Unbearable
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0079948 0004
.....800AD9D4 6300
Vidas infinitas 800AD9D8 0400

Bear Down
Vidas infinitas 800AD740 0400

Tiny Boss
Vidas infinitas 800ACF64 0400

Hangin Out
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD5A0 6300
Vidas infinitas 800AD5A4 0400
Masks infinitas 800A0CB8 0200

Diggin It
Aperte L1 para 99 Fruit.....
.....D0069948 0004
.....800AD9F8 6300
Vidas infinitas 800AD9FC 0400
Masks infinitas 800A1110 0200

Cold Hard Crash
Vidas infinitas 800AD9F0 0400
Masks infinitas 800A1104 0200

Ruination
Vidas infinitas 800AD830 0400
Masks infinitas 800A0F44 0200

Bee-Havin
Vidas infinitas 800AD9A8 0400
Masks infinitas 800A10BC 0200

N. Gin
Vidas infinitas 800AD104 0400

Piston It Away
Vidas infinitas 800AD760 0400
Masks infinitas 800A19A0 0200

Rock It
Vidas infinitas..... .....800AD4EC 0400

Night Fight
Vidas infinitas 800AD6C4 0400

Pack Attack
Vidas infinitas 800AD4E8 0400

Spaced Out
Vidas infinitas 800AD6D0 0400
Masks infinitas 800A0DE4 0200

N. Cortex
Vidas infinitas 800ACFC0 0400

Miscellaneous Codes
Super Jump - Snow Go
.....800AD620 FFFF
Moon Jump - Snow Go.....
.....D0069948 0040
.....800AD622 0009
Super Jump - Snow Biz.....
.....800AD844 FFFF
Moon Jump - Snow Biz.....
.....D0069948 0040
.....800AD846 0009
Super Jump - Air Crash.....
.....800AD6EC FFFF
Moon Jump - Air Crash.....
.....D0069948 0040
.....800AD6EE 0009
Ultra Jump - Turtle Woods.....
.....800AD568 FFFF
Ultra Jump - Snow Go 800AD5FC FFFF
Ultra Jump - Hang Eight.....
.....800AD53C FFFF
Ultra Jump - The Pits...800AD6C4 FFFF
Ultra Jump - Crash Dash.....
.....800AD2E8 FFFF
Ultra Jump - Air Crash 800AD6C8 FFFF
Ultra Jump - Crash Crush.....
.....800AD444 FFFF
Ultra Jump - Eel Dea.....
.....800AD5AC FFFF
Ultra Jump - Road to Ruin.....
.....800AD5CC FFFF
Ultra Jump - Unbearable.....
.....800AD8F8 FFFF
Ultra Jump - Diggin It..800AD91C FFFF
Ultra Jump - Cold Hard Crash.....
.....800AD910 FFFF
Ultra Jump - Ruination 800AD750 FFFF
Ultra Jump - Piston It Away.....
.....800AD680 FFFF
Ultra Jump - Spaced Out.....
.....800AD5F0 FFFF

Nota 1: Para o Moon Jump, quanto mais você segurar o botão X, mais alto você vai.

Nota 2: Os códigos para Ultra Jump causam alguma distorção nos gráficos.
Nota 3: Os códigos Jump apenas funcionam nos jogos salvos.

Nintendo 64

DIDDY KONG RACING

Extreme Opponents

Entre com TIMETOLOSE na tela magic codes e você enfrentará corredores com uma IA tremenda.

Code Access

Para acessar todos os códigos, você precisa vencer em todas as corridas. Após vencer Wizpig (tanto na primeira quanto na segunda vez), você verá os créditos. Assista as cenas até o fim. Antes do fim, porém, um código aparecerá: "FreeFruit". Vá para o Options e entre na Magic Code List. Agora, a cada vez que você vencer Wizpig em ambas as corridas você verá um novo código. Há toneladas deles! Confira alguns deles:

Free Fruit

Ao vencer Wizpig pela segunda vez e assistir as cenas finais, você verá o código "FreeFruit."

Future Funland

Para acessar o Future Funland, o quinto mundo, você precisa chegar em primeiro na Trophy Races e adquirir o Wizpig Amulet. Você não precisa do TT amulet para acessar este mundo mas, uma vez neste mundo, você deve vencer Wizpig novamente. Faça o seguinte: dirija-se ao Trophy sign (perto do Farol) e estacione na frente dela. Você verá seu personagem entrar no Farol e decolar em um foguete para o espaço.

TT Amulet

Para acessar a TT room no quinto mundo, tendo a segunda vitória sobre Wizpig, você precisa pegar todas as TT keys em cada um dos quatro mundos. As chaves estão em: Ancient Lake, Dino Domain; Snowball Valley, Snowflake Mountain; Crescent Island, Sherbet Island; e Boulder Canyon, Dragon Forest.

Wizpig Amulet

Para unir os Wizpig amulets, você precisa correr e vencer cada um dos quatro chefes duas vezes.

Balões tornam-se verdes
Código: TOXICOFFENDER

Balões ficam com as cores do arco-íris
Código: OPPOSITESATTRACT

Balões tornam-se vermelhos
Código: BOMBSAWAY

Balões tornam-se amarelos
Code: BODYARMOR

Muda o som das buzinas
Código: BLABBERMOUTH

Computador não pode usar armas
Código: BYEBYEBALLOONS

Sem bananas no Multiplayer Mode
Código: NOYELLOWSTUFF

Jogue como Drumstick

Para jogar como Drumstick, encontre todos os amuletos, os de WizPig e os TT amulets. Uma vez feito isso, esmague um sapo na área central (onde há uma bolinha vermelha). Pronto, Drumstick, a galinha, está agora disponível.

Speed Burst das Bananas
Código: BOGUSBANANAS
Jogadores usam bananas para ganhar vantagem.

Aventura de dois jogadores
Código: JOINTVENTURE

Bananas infinitas
Código: VITAMINB

Playstation

Formula 1 '97

Championship round 16

Entre com OEAN ALESI, NEAN ALESI, PEAN ALESI, ou QEAN ALESI no lugar do seu nome.

4 pistas de bonus

Entre com BILLY BONUS no lugar do seu nome. Todas as pistas extras, incluindo a black and white 1960's mode, estarão acessíveis.

Easy mode para todas as pistas (inclusive bonus)

Entre com TOO EASY no lugar do seu nome.

VR style graphics

Entre com VIRTUALLY VIRTUAL no lugar do seu nome.

Carros de 1960

Entre com SWINGIND SIXTIES no lugar do seu nome e comece no arcade mode.

Novas músicas e efeitos sonoros

Entre com SWAP SHOP no lugar do seu nome.

Pneus largos

Entre com LITTLE WEELZ no lugar do seu nome.

WipeOut 2097/XL mode

Entre com PI MAN no lugar do seu nome.

Helicopter camera

Entre com ZOOM LENSE no lugar do seu nome.

Murray e Martin comentaristas de bobagem

Entre com BOX CHATTER no lugar do seu nome.

Chuva de sapos

Entre com CATS DOGS no lugar do seu nome.

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes Nacionais e Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Santa Efigênia, 295
1º Andar - Conj. 114/115
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

GAME SHARK

FRONT MISSION 2 (Japonês)

Grana infinita ..... 80112978 FFFF
..... 8011297A 00FF
Ash Level 99..... 800ECDB0 6300
..... 800ECDB2 6363
Joyce Level 99 .... 800ECE16 6363
..... 800ECE18 0063
Amia Level 99..... 800ECE7A 6363
..... 800ECE7C 0063
Griff Level 99.....800ECEDC 6300
..... 800ECEDE 6363
Thomas Level 99.....
..... 800ECF40 6300
..... 800ECF42 6363
Rock Level 99..... 800ECFA6 6363
..... 800ECFA8 0063
Roswell Level 99.....
..... 800ED00A 6363
..... 800ED00C 0063

CASTLEVANIA - SYMPHONY OF THE NIGHT (AMERICANO)

Player Level 99..... 80097BEE 0FFF
MP infinito..... 80097BB0 00FF
Ouro infinito 80097BF2 0FFF
Corações infinitos.. 80097BA8 00FF
Energia infinita..... 80097BA0 270F
..... 80097BA4 270F
Max Attack 800F4BF6 1400
Max Guard 800F504E 1400
Max Str 80097BB8 03E7
Max Con 80097BBC 03E7
Max Int..... 80097BC0 03E7
Max Lck 80097BC4 03E7
Max Exp 80097BEC 423F
..... 80097BEE 000F
Todos os Special Item (Parte 1).....
..... 80097982 8180
..... 80097984 8382
..... 80097986 8584
..... 80097988 8786
..... 80097964 0303
..... 80097966 0303
..... 80097968 0303
..... 8009796A 0303
..... 8009796C 0303
..... 8009796E 0303
..... 80097970 0303
..... 80097972 0303
..... 80097974 0303
..... 80097976 0303
Todos Special Items (Parte 2).....
..... 80097978 0303
..... 8009797A 0303
..... 8009797C 0303
..... 8009797E 0303
..... 80097980 0303

F1: CHAMPIONSHIP EDITION

Velocidade máx .. 800C6F50 7750
Tempo infinito 800B3440 1700

TOMB RAIDER 2

Oxigênio infinito - Todas as fases ....
..... 8008C4FE 0708
Shotgun infinita - Todas as fases .....
..... 8008C5B4 0012
Flares infinitos - Todas as fases .....
..... 80088AAE 0004
Energia infinita - Great Wall .....
..... 8019CF52 03E8
Energia infinita - Venice .....
..... 801C19E6 03E8
Energia infinita - Bartoli's Hideout .....
..... 801D0CBE 03E8
M-16 infinita 8008C5C0 0050
Ter todas as armas [Nota] .....
..... 80088AA0 000B
Automatic Pistol infinita.....
..... 8008C5AC 0028
Grenade Launcher infinita.....
..... 8008C5BC 0008
Uzi infinita 8008C5B0 00A0
Nota: Use o código para todas as armas bem no começo da fase Venice. Faça o código e salve o game, reinicie o Playstation e não use o código novamente.

CROC: LEGEND OF THE GOBBOS

Sempre ter 100 Cristais.....
..... 80074964 0064
Sempre ter 6 Gobbos salvos.....
..... 8007496C 0006
Vidas infinitas..... .. 80074FDC 0003
Ter todos os 5 cristais coloridos....
..... 80074AC8 001
Ter sempre a Gold Key.....
..... 80074AC0 0001
Ter sempre a Silver Key.....
..... 80074AC4 0001
Ter todas as 8 partes do quebra-cabeça
..... 80074E6C 0008

PANDEMONIUM! 2

Modificador de moedas.....
..... 8008B70C 0???
Energia infinita.....
.....800ABD76 0004
Vidas infinitas..... . 800ABD74 0403
Invencibilidade 800EA79A 0200
Level Select..... 8008A43C 00??
Substitua ?? por 01 a 13

SATURN

BIO HAZARD

Master Code.. F6000924 C305
..... B6002800 0000
Transf. faca em Bazooka
..... 102F8784 0704
Abrir a maioria das portas
..... 102F86B4 BFDF
..... 102F86B6 CF7E

Leandro Oliveira Gatto
São Paulo - SP

ALL JAPAN PRO RESTLING FEATURING VIRTUA (Japonês)

Master Code.. F6000914 C305
..... B6002800 0000
Energia infinita para Player 1.....
..... 1609C6A2 01E5
..... 1609C6A6 01E5
Energia infinita para Player 2....
..... 1609CB46 01E5
..... 1609CB4A 01E5

DEAD OR ALIVE (Japonês)

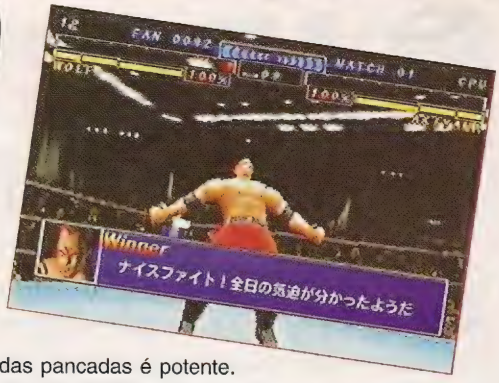
Master Code....F6000914 C305
..... B6002800 0000
Energia infinita para Player 1.....
..... 1600E6F0 00A0
Energia infinita para Player 2.....
..... 1600E748 00A0
Player 1 sem energia.....
..... 1600E6F0 0000
Player 2 sem energia.....
..... 1600E748 0000

LAYER SECTION II (Japonês)

Master Code.. .. F6000924 FFFF
Vidas infinitas p/ Player 1.....
..... 1607D184 0005
Vidas infinitas p/ Player 2.....
..... 1607CA04 0005
Special Attack infinito p/ Player 1
..... 1607D1B2 1000
Special Attack infinito p/ Player 2
..... 1607CA32 1000
Créditos infinitos..1607C984 0700

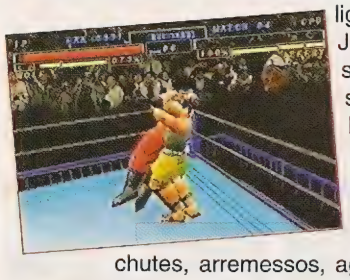
ALL JAPAN PRO WRESTLING

FEATURING VIRTUA



Ultimamente, o Saturn está com uma escassez de jogos tremenda. Para compensar na quantidade, a Sega capricha na qualidade deste novo game de luta-livre para o console.

All Japan Pro Wrestling é baseado na liga japonesa de luta-livre de mesmo nome, que está completando 25 anos de existência. O game possui 12 personagens, sendo 10 lutadores reais da liga japonesa e 2 de Virtua Fighter, Jeffry e Wolf. Cada um possui suas próprias características, uns são ágeis e fazem muitos combos, outros são pesadões e verdadeiros esmagadores. Os golpes são um show à parte, todos os lutadores têm golpes particulares, muitos socos, chutes, arremessos, agarrões, pilões e muitos outros.



Todos os golpes são executados com comandos simples. O mais importante em All Japan Pro Wrestling, ao contrário dos outros games de luta-livre, não é apertar os botões e girar o direcional como um louco, mas sim, fazer o comando certo no momento apropriado. Por isso, a jogabilidade de All Japan se destaca sobre os demais games do gênero.

Para aprender os golpes, você conta com um Training Mode como em Fighting Vipers ou Fighters Megamix. Lá você aprende desde os golpes básicos até os incríveis combos de arremessos. Isso mesmo, rola até combos de arremessos assim como os de King de Tekken 3, mas para fazê-los na luta pra valer, é necessário estar com a barra de power 100% cheia, ou o oponente pode escapar.

Aumentando ainda mais a diversão, a Sega adicionou um elemento inédito ao game, a possibilidade de quebrar os ossos dos oponentes. Você pode bater a cabeça do adversário contra o chão e quebrá-la, então o inimigo fica tonto e você pode aproveitar para acabar de vez com ele, ou então você pode torcer o braço dele até quebrá-lo. Você praticamente sente os golpes, melhor que isso só se o Saturn tivesse um Rumble Pack como o N64.

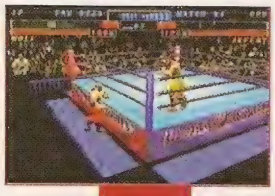
Os gráficos estão realmente muito bons, os lutadores poligonais estão no já conhecido estilo de Fighters Megamix, com texturas bem trabalhadas e uma resolução satisfatória. O problema é o cenário de fundo, que é sempre a mesma torcida 2D que nem se mexe, para compensar a movimentação dos lutadores é bem realista. Os efeitos sonoros são ótimos, o comentarista narra alguns momentos da luta, a torcida grita o nome dos personagens, cada lutador possui seus próprios gritos, gemidos e grunhidos e o barulho das pancadas é potente.

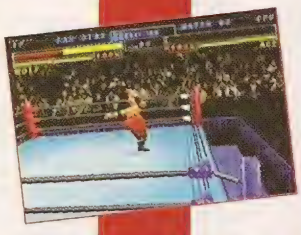
E não acabou ainda, o game ainda conta com um modo de jogo em que você cria seu próprio lutador, definindo sua altura, peso, idade e até gostos e personalidade através de perguntas que o computador faz (em japonês, é claro).

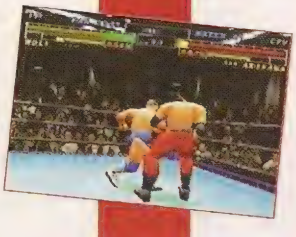
Apesar de tudo isso, All Japan é mais (bem mais!) recomendado para dois jogadores, as lutas ficam muito mais divertidas e disputadas. Nos modos para 1 jogador o game é curto e os finais são lastimáveis. Pode crer que All Japan Pro Wrestling Featuring Virtua (que nome) é um dos melhores games do gênero para o console, incluindo o excelente Fire Pro Wrestling da Hudson. Confira.

Jeffry pega Wolf pelo nariz, os caras de VF pegam pesado.

A pancadaria rola solta até fora dos ringues.







Pancadas muito fortes podem quebrar os ossos dos oponentes.

Os arremessos são inacreditáveis, tem até combo de agarrões.

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

ALL JAPAN PRO WRESTLING	
SEGA	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.2
SOM	2.4
JOGABILIDADE	4.3
ORIGINALIDADE	3.4
DIVERSÃO	4.6

PROS

- A variedade de lutadores e golpes é muito boa
- As lutas geralmente são bem disputadas e divertidas
- Os vários modos de jogo prolongam a diversão

CONTRAS

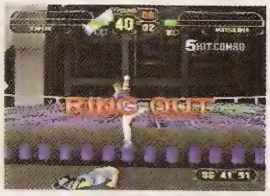
- O jogo é recomendado para dois jogadores, jogando sozinho o game enjoa com um certo tempo

CLAS. FINAL 4.1

DEAD OR ALIVE

Um game de vida ou morte

Além das zonas de perigo...



...existem também, Ring Out.

Até que enfim começaram a sair bons jogos para o Saturn (Duken Nuken 3D, All Japan Pro Wresteling Virtua, Steep Slop Sliders, etc...). Death or Alive vem nessa remessa para botar novamente fogo no console. Produzido primeiramente para Arcade pela Tecmo, Dead or Alive foi o primeiro e (até o momento) o único game que utilizou a placa Model 2 da Sega (e talvez por isso tão semelhante a Virtua Fighter) sem ser produzido totalmente pela própria softhouse.

O mais legal do jogo fica na parte visual, principalmente em relação às lutadoras (todas tem peitões enormes que balançam mais do que gelatina). Os demais lutadores, como já mencionado, lembram muito os de VF. As arenas possuem armadilhas, as Danger Zones, ou zonas de perigo, que causam um dano considerável. Além disso há vários modos de jogo: Survival (a mesma barra de energia para lutar contra todos), Arcade (o bom e velho mano a mano), Time Attack (luta contra o tempo) e o inédito "Kumite" (onde você escolhe o número de lutadores que enfrentarão seu personagem e luta até vencer).

O som deixa um pouco a desejar, mas não atrapalha em nada a sua diversão, que aliás é o que não falta em Dead or Alive. Você passará horas em frente ao video game sem enjoar do game.

Junte seus amigos e faça aquela zona em casa. Mas não se esqueça de limpar tudo depois para evitar confusão pro seu lado (e pro nosso!).

LEGENDA

A= Agarrão (botão A)
S= Soco (botão B)
C= Chute (botão C)
Obs.: as letras indicadas após o nome de cada golpe significa a altura em que este mesmo golpe acerta o adversário, sendo a=alto, m=médio, b=baixo, C=caído e L=oponente de lado. Os golpes que iniciam com um " * " iniciam um combo que pode ser completado com os golpes marcados com " - " que se seguem.

Colocando para cima, você poderá mudar a cor da roupa.

Os agarrões do game, são realmente D+.

FICHA TÉCNICA

SEGA SATURN

DEAD OR ALIVE

TECMO | CD

LUTA | 1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.1
SOM	2.1
JOGABILIDADE	3.7
ORIGINALIDADE	1.4
DIVERSÃO	3.2

PRÓS

- O game possui vários modos de jogo e um bom número de opções
- A variedade de golpes por lutador é bem grande

CONTRAS

- DOA é muito parecido com os outros games de luta poligonais, não traz nada muito inovador

CLAS. FINAL 2.9

KASUMI

Golpes Comuns

Tenjin: S (a)
KiriKatana: ↘,S (m)
Chijin: ↙ ou ↓ ou ↘,S (b)
SentenKyaku: C (aC)
SenjinKyaku: ↘ ou ↘,C (m)
SenchiKyaku: ↙ ou ↓ ou ↓,C (b)

Golpes Especiais

SenkouDan: →,S (m)
MueiTou: →,→,S (m)
JinsouKyaku: ↓,↘,→,C (mC)
HienShouKyaku: →,→,S+C (mC)
ReppuuKyaku: ↘,A+C (mC)
JouzanPu: ↗,S (m)
TenshuuKyaku: ↗,C (mC)
HiryuuKyaku: ↑,C (aC)
GetsurinKyaku: ↖,C (mC)
* **FuTenjin:** ↑,S (a)
* **HiTenjin:** ←,S (a)
* **Tenjin:** S (a)
* **UraTenjin:** S (de costas) (a)
- **SenRenShuu:** C (aaL)
- **NirenZuki:** S (aa)
- **SanrenZuki:** S,S (aaa)
- **ren Tsumuji:** S,S,→,S (aaaaL)
- **RentenShuu:** S,S,→,C (aaamC)
- **RenchiShuu:** S,S,↓,C (aaabC)
- **RengetsuSai:** S,↖,C (aam)
- **ren Hayate:** S,C (aaa)
- **ren ShippuuKyaku:** S,C,C (aaamC)
* **SenTenKyaku:** C (a)
- **RentenKyaku:** C,C (aaC)
- **RenjinKyaku:** C,↘,C (amC)
- **RenchiKyaku:** C,↓,C (abC)
Rouga: →,→,C (bC)
Tsumuji: S+C (aC)
* **Hayate:** A+C (aC)
- **ShippuuKyaku:** A+C,A+C (amC)
KageHayate: ↓,A+C (b)
sen Kasumigiri: A+S+C (m)
RieiShusenKyaku: →,←,C (b)
* **KiriKatana:** ↘,S (m)
- **Shiragiri:** .↘,S,S (mm)

Ataques de Costas

UraTenjin: S (a)
YamiKatana: ↓,S (m)
UraChijin: ↓ ou ↙,S (b)
UraTenKyaku: C (aC)
UraJinKyaku: ↓,C (m)
UraChiKayku: ↓ ou ↙,C (bL)
GetsuEiKyaku: ↑,C (mC)

Ataques no Ar

Zenten KoKuuZan: pulo para frente,S (mL)
KoKuuZan: pulo para cima,S (mL)
Zenten SenKuuKyaku: pulo para frente,C (mC)
SenKuuKyaku: pulo para cima,C (mC)
Zenten JiTsumuji: caindo do pulo para frente,S (aC)
JiTsumuji: caindo do pulo para cima,S (aC)
Kouten JiTsumuhi: caindo do pulo para trás,S (aC)
Zenten SenchiKyaku: caindo do pulo para frente,C (bC)
SenchiKyaku: caindo do pulo para cima,C (bC)
Kouten SenchiKyaku: caindo do pulo para trás,C (bC)

Arremessos

Nijikake (A+S): A+S (a)
MeidoMikoshi: ←,S (a)
RougaKushuu: ↓,↙,←,A+C (a)
Oboro: ↘,↘,S+C (a)
KegonEnbu: ↓,↘,→,S (a)
UraTsubame: →,A+S+C (com o oponente agachado) (b)
TsubasaGari: A+S (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

KasumiGaeshi: (caindo do pulo para trás ou para cima ou para frente) →,A (a)

*** Hien:** →,→,A+C (a)
- Hien SakaOtoshi: ←,A
*** Kagerou:** →,→,A (a)
- IbaraOtoshi: ↓,C
YumeSasoi: → ou →,→,A (por trás do oponente) (a)
UraHien: →,→,A+C (por trás do oponente) (a)

Agarrões Defensivos

Kodama-1: A (Soco alto ou médio)
Kodama-2: A (Chute alto ou médio)
TsumaBarai: ↓,A (Soco baixo)
RyuuJin: ↓,A (Chute baixo)

JANN LEE

Golpes Comuns

Lead Jab: S (a)
Lead Upper: ↘,S (m)
Low Knuckle: ↙ ou ↓ ou ↘,S (b)
High Kick: C (aC)
Side Kick: ↘ ou ↘,C (m)
Low Kick: ↙ ou ↓ ou ↓,C (b)

Golpes Especiais

Dragon Blow: ↓,↘,→,S (a,C)
Chastisement Chop: ←,S (m)
*** Flash Hook:** →,→,S (a)
- Flash Spin Kick: →,→,S,C (amC)
- Flash Low Spin Kick: →,→,S,↓,C (amC)
Knuckle Upper: ↗,S (a)
Vertical Upper: ↑,S (a)
Rear High Kick: ↑,C (aC)
High Shin Knee Kick: ↖,C (aC)
*** Sway Jab:** ↖,S (a)
*** Lead Jab:** S (a)
*** Turn Jab (back turned):** S (a)
- Jab High Kick: C (aaL)
- Sonic Hook: →,S (aa)
- Sonic Spin Kick: →,S,C (aamC)
- Sonic Low Spin Kick: →,S,↓,C (aabC)
- Lead Hook: S (aa)
- Back Knuckle: S,S (aaa)
- Dragon Rush: S,S,C (aaa-aC)
- Dragon Cannon: S,S,↓,C (aaamC)
- Combo High Kick: S,C (aaaL)
*** Body Blow:** →,S (m)
- Body Upper: →,S,S (mm)
Shin Knee Kick: A+C (mC)
*** Middle Hook Kick:** ←,C (m)
- Double Hook Kick: ←,C,C (maC)
*** Thrust Kick:** ↙,C (b)
- Thrust Middle Kick: ↙,C,→,C (bmC)
- Thrust Spin Kick: ↙,C,↓,C (bbC)
*** Side Kick:** ↘,C (m)
- Middle Spin Kick: ↘,C,→,C (m)
Dragon Kick: ↓,↘,→,C (acerto muito rápido) (a)
*** Kick Upper:** ↗,C (mC)
- Double Kick: ↗,C,C (maC)
Snap Kick: →,C (m)
- Snap Spin Kick: →,C,→,C (mmC)
Low Spin Kick: ↓,A+C (bC)
Dragon Elbow: S+C (mC)
Dragon Knuckle: ↓,←,→,S (mC)
Flash Turn: ←,←,S (a)

Ataques de Costas

Turn Jab: S (a)
Turn Body Blow: ↓,S (m)
Turn Low Knuckle: ↓,S (b)
Turn High Kick: C (aC)
Turn Side Kick: ↓,C (m)
Turn Spin Kick: ↓ ou ↙,C (bL)
Blind Knuckle: ↙,S (aC)
Blind Elbow: S+C (mC)

Ataques no Ar

Front Jump Knuckle: pulo para frente, S (mL)
Jump Knuckle: pulo para cima,S (mL)
Front Jump Side Kick: pulo para frente, C (mC)
Jump Side Kick: pulo para cima,C (mC)
Front Jump Spin Knuckle: caindo do pulo para frente, S (aC)
Jump Spin Knuckle: caindo do pulo para cima, S (aC)
Back Jump Spin Knuckle: caindo pulo para trás, S (aC)
Front Jump Spin Kick: caindo do pulo para frente, C (bC)
Jump Spin Kick: caindo do pulo para cima,C (bC)
Back Jump Spin Kick: caindo do pulo para trás, C (bC)

Golpes Variados

Homing Stomp: ↑,C (apenas com o oponente caído)
Enter The Dragon: ↑,A+S+C (apenas com o oponente caído)
Snap Kick: ↘,S (apenas com o oponente caído)
Shout: →,←,→,A+S+C (provocação)
Shout: ←,→,←,A+S+C (provocação)

Arremessos

Hell Drive (A+S): A+S (a)
Side Buster: ←,A+S+C (a)
Shoulder Carry: ↓,↙,←,S (a)
Hell crush: A+S (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

Front Facelock: ← ou ↑ ou → (caindo do pulo) ou →,A (a)
*** Headlock:** ↓,↘,→,A (a)
- Bull Docking Headlock (A+S+C): .←,←,A
Chastisement Punch: [↓,↘,→] ou →,A (por trás do oponente) (a)

Agarrões Defensivos

Counter Rear Punch: A a ou (Soco médio)
Counter Stomp: A a ou (Chute médio)
Rapsao: ↓,A (Soco baixo)
Kaosao: ↓,A (Chute baixo)

LEI-FANG

Golpes Comuns

Tanben: S (a)
RanzatsuTsui: ↘,S (m)
KaseiTanben: ↙ ou ↓ ou ↘,S (b)
ShuuKyaku: C (aC)
TouKyaku: ↘ ou ↘,C (m)
KatouKyaku: ↙ ou ↓ ou ↓,C (b)

Golpes Especiais

Souan: →,→,S (mC)
SoufuuKanji: →,←,S (aL)
ShichiSunKou: ←,→,S (mC)
KinkeiDokuritsu: S+C (mC)
ToutouHou: ↓,→,S (m)
Tessa: ↓,↓,C (b)
ShaHichuuGeki: ↑ ou ↗,S (a)
HonshinTanpen: ↖,S (m)
Tenshin HairenKyaku: ↖,C (aC)
*** TanKyaku:** ↑ ou ↗,C (mC)
- Double Kick: ↑ ou ↗,C,C (maC)
HoukoKizan: A+S+C (aC)
ChuuGeki: →,S (m)
*** HoutouSuizan:** ←,S (m)
- Zenshou: ←,S,S (mmC)
*** ShuuChiRyuu:** ↙,S (m)
- JouHoShichiSei: ↙,S,S (mmC)
*** KamenKyaku:** ←,C (aC)
- SenKyuuTai: ←,C,C (amC)
- SenKyuuRentai: ←,C,C,↓,C (ambC)
*** Tanben:** S (a)
- KouTanma: .S,S (aa)
- GyokujouSensa: S,S,→,S (aamC)
- SeiRyuuShussui: S,↘,S (am)

Ataques de Costas

Tenshin Tanben: S (a)
SentsuuHai: ↓,S (m)
Tenshin KaseiTanben: ↓ ou ↙,S (b)
Tenshin ShuuKyaku: C (aC)
Tenshin TouKyaku: ↓,C (m)
Tenshin KatouKyaku: ↓ ou ↙,C (bL)

Ataques no Ar

Hishou Suigeki: pulo para frente,S (mL)
Hijou Suigeki: pulo para cima,S (mL)
Hishou Toukyaku: pulo para frente,C (mC)
Hijou TouKyaku: pulo para cima,C (mC)
Hishou Souan: caindo do pulo para frente, S (aC)
Hijou Souan: caindo do pulo para cima, S (aC)
Taishin Souan: caindo do pulo para trás, S (aC)
Hishou Tessa: caindo do pulo para frente,C (bC)
Hijou Tessa: caindo do pulo para cima, C (bC)
Taishin SenkyuuTai: caindo do pulo para trás, C (mC)

Golpes Variados

RakusouSuigeki: ↑,S (apenas com o oponente caído)
ShinKyaku: ↘,C (apenas com o oponente caído)

Arremessos

Toudenkou (A+S): A+S (a)
Yababunsou: ←,A+S+C (a)
Rineihisui: ↓,↙,←,S (a)
Seishinsui: →,←,S (a)
Takuchuuhaisui: A+S (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

SanneiHisui: ← ou ↑ ou → (caindo do pulo) ou →,A (a)
*** Choushuudakyou:** ↓,↘,→,A (a)
- Taikouchougyo (A+S+C): ↘,↓,↙,←,A+S
- Ren-Taikouchougyo: →,→,A+S+C
Roushitsuyouho: →,→,A (a)
Kinkeidokuritsu: ↘,A (apenas com o oponente agachado) (b)
Kinkeidokuritsu: ↑ ou → (caindo do pulo),↓,A (b)
JouhoKou: → ou [↓,↘,→] ou [→,→],A (por trás do oponente) (a)
Teishujousei: ↘,A (por trás, com o oponente agachado) (b)

Agarrões Defensivos

Sairetsu: A a ou (Soco médio)
Housei: A a ou (Chute médio)
Risei: ↓,A (Soco baixo)
Kasui: ↓,A (Chute baixo)
Kaisei: ↓,↙,←,A (Chute médio)

BAYMAN

Golpes Comuns

Jab: S (a)
Palm Stamp: ↘,S (m)
Low Knuckle: ↙ ou ↓ ou ↘,S (b)
High Kick: C (aC)
Middle Side Kick: ↘ ou ↘,C (m)
Low Kick: ↙ ou ↓ ou ↓,C (b)

Golpes Especiais

Front Kick: →,C (mC)
Shoulder Tackle: ←,→,S (mC)
Spinning Back Knuckle: ←,S (m)
Smash: ↘,S (mC)
Sliding: ↓,A+C (b)
Rolling Sobat: A+C (aC)
Leg Spike: ↙,C (b)
Heel Hammer: ←,C (mC)
Palm Upper: ↑ ou ↗,S (aC)
Drop Kick: ↗,C (aC)
Javelin Kick: ↑,C (aC)
Palm Arrow: ↖,S (mC)
*** Body Blow:** →,S (m)
- Stomach Crush: →,S,S (mm)
*** Jab:** S (a)
- Jab, Body Blow: S,→,S (am)
- Storm Body Blow: S,→,S,S (amm)
- Jab, High Kick: S,C (amL)
- Jab, Straight: S,S (aa)
- Storm Palm Stamp: S,S,↘,S (aamC)
- StormBack Knuckle: S,S,←,S (aam)
- Storm Rolling Sobat: S,S,C (aaaC)
Headbutt: S+C (mC)
*** Sting Double Hammer:** →,←,S (m)
- Reverse Double Hammer: →,←,S,S (mmC)

Ataques de Costas

Turn Back Knuckle: S (a)
Turn Body Blow: ↓,S (m)
Turn Low Spin Knuckle: ↓ ou ↙,S (b)
Turn Spin Kick: C (aC)
Turn Side Kick: ↓,C (m)
Turn Low Spin Kick: ↓ ou ↙,C (bL)

Ataques no Ar

Assault Down Palm: pulo para frente, S (mL)
Air Down Palm: pulo para cima, S (mL)
Assault Front Kick: pulo para frente, C (mC)
Air Front Kick: pulo para cima,C (mC)
Assault Palm Upper: caindo do pulo para frente, S (aC)
Step Palm Upper: caindo do pulo para cima,S (aC)
Drop Palm Upper: caindo do pulo para trás, S (aC)
Assault Leg Spike: caindo do pulo para frente, C (bC)
Step Leg Spike: caindo do pulo para cima, C (bC)
Drop Leg Spike: caindo do pulo para trás, C (bC)

Golpes variados

Knee Drop: ↑,C (apenas com o oponente caído)
Stomping: ↘,C (apenas com o oponente caído)

Arremessos

Front Suplex (A+S): A+S (a)
Neck Hanging Tsuri: ←,A+S (a)
Windmill Backbreaker: ←,↙,↓,↘,→,S (a)
HizaJujigatame: ↓,↘,→,A+C (a)
UdehishigiGyakuJujigatame: A+S (por trás do adversário) (a)

Agarrões Ofensivos

UdeGatame: →,↘,↓,A (a)
*** Standing Armlock:** →,→,A (a)
- KubiKiwameUdeManji (A+S+C): →,↘,↓,↙,←,A
- DDT (A+S+C): ↓,↙,←,A
*** Jiku Ashibarai:** ↓,↘,→,A (a)
- Standing Achilles (A+S+C): →,↘,↓,↙,←,A
- GyakugataEbiGatame (A+S+C): ←,↙,↓,C
Wakigatame: ↘,A (com o oponente agachado) (b)
Wakigatame: ↑ ou →caindo do pulo,↓,A (b)
*** Sleeper Hold:** → ou [→,↘,↓],A (por trás do oponente) (a)
*** Sleeper Hold (por trás do oponente):** [↓,↘,→] ou [→,→],A (a)
- Swing Sleeper Chokehold (A+S+C): →,↘,↓,↙,←,A
Choke Slam: ← ou ↑ ou →(caindo do pulo) ou →,A (a)
UshiroWakiGatame: ↘,A (por trás, com o oponente agachado) (b)

Agarrões Defensivos

Counter Standing Armlock: A (Soco médio

ou alto)
Counter Upper: A (Chute médio ou alto)
Counter Arm Lock: ↓,A (Soco baixo)
Counter Low Upper: ↓,A (Chute baixo)
TobitsukiHizajujiGatame: ↓,↙,←,A (Chute médio)

TINA

Golpes Comuns

Jab: S (a)
Upper: ↘,S (m)
Low Knuckle: ↙ ou ↓ ou ↘,S (b)
High Kick: C (aC)
Middle Kick: ↘ ou ↘,C (m)
Low Kick: ↙ ou ↓ ou ↓,C (b)

Golpes Especiais

*** Dash Upper:** →,→,S (m)
- Double Upper: .→,→,S,S (mm)
Low Spin Knuckle: ↙,S (b)
Tina Special: A+S+C (aC)
*** Vertical Back Chop:** ↘,S (m)
- Vertical Hammer: ↘,S,←,S (mmC)
Double Hammer: ←,S (mC)
Back Brain Kick: ↑,C (aC)
Elbow Smash: ↑,S (mC)
Knuckle Arrow: ↖,S (aC)
*** Back Chop:** ↗,S (m)
- Back Chop Hammer: ↗,S,←,S (mmC)
Fighting Kick: →,→,C (mC)
Low Spin Kick: ↓,A+C (bC)
Shoulder Tackle: ←,→,S (mC)
Short Range Lariat: →,A+S (aC)
Rolling Sobat: A+C (aC)
*** Jumping Kee Pad:** →,C (mC)
- Knee Hammer: →,C,←,S (mmC)
*** Jab:** S (a)
- Jab, High Kick: S,C (aaL)
- Jab, Straight: S,S (aa)
- Machine Gun Rush: S,S,S (aamC)
*** Elbow:** →,S (m)
- Elbow, back Knuckle: →,S,S (mm)
- Ultimate Combo: →,S,S,C (mmmC)

Ataques de Costas

Turn Spin Knuckle: S (a)
Turn Middle Knuckle: ↓,S (m)
Turn Low Knuckle: ↓ ou ↙,S (b)
Turn Spin Kick: C (aC)
Turn Side Kick: ↓,C (m)
Turn Low Kick: ↓ ou ↙,C (bL)
Turn Sobat: A+C (mC)

Ataques no Ar

Front Fist Drop: pulo para frente, S (mL)
Flying Fist Drop: pulo para cima,S (mL)
Drop kick: pulo para frente,C (mC)
Blinding Kick: pulo para cima,C (mC)
Front Step Chop: caindo do pulo para frente,S (mC)
Step Chop: caindo do pulo para cima, S (mC)
Backstep Hammer: caindo do pulo para trás, S (mC)
Kangaroo Knee Kick: caindo do pulo para frente, C (mC)
Kangaroo Stomp: caindo do pulo para cima,C (mC)
Backstep Low Spin: caindo do pulo para trás,C (bC)

Golpes variados

Hip Drop: ↑,S (apenas com o oponente caído)
Moonsault Press: ↑,A+S+C (apenas com o oponente caído)
Elbow Drop: ↘,S (apenas com o oponente caído)

Arremessos

Death volley bomb (A+S): A+S (a)
Frankensteiner: ↓,↘,→,A+C (a)
Fishermans Suplex: ←↙↓↘→,S (a)
J.O.Cyclone: ↓,→,S+C (a)
*** Flying Meiya:** ↓,↙,←,S+C (a)
- Surfboard Lock (A+S+C): ←,→,A+S
- J.O.S. (A+S+C): ↓,↑,A+S
Bodyslam: A+S+C (a)
Bass Bomb: ↓,A+S (com o oponente agachado) (b)
Japanese Ocean Bomb: ↘,A+S+C (com o oponente agachado) (b)
German Suplex: A+S (por trás do adversário) (a)
Nageppanashi German Suplex: A+S+C (por trás do adversário) (a)

Agarrões Ofensivos

*** Hammer Throw:** ← ou ↑ ou →(caindo do pulo) ou →,A (a)
- J.O.S.: ↓,↑,A+S
*** GyakushoGatame:** ↓,↘,→,A (a)
- Rodeo Hold (A+S+C): spin-stick,A
*** Tackle:** →,↘,↓,A (a)
- Giant Swing (A+S+C): ←,↙,↓,↘,→,A
Full Nelson: *→ou[↓,↘,→],A (por trás do adversário) (a)
*** Full Nelson:** [→,↘,↓],A (por trás do oponente) (a)
- Dragon Suplex (A+S+C): →,↗,↑,↖,←,A+S

Agarrões Defensivos

Strike Elbow Smash: A (Soco médio ou alto)
Strike Elbow Pad: A (Chute médio ou alto)
Double Slap: ↓,A (Soco baixo)
Bear Slap: ↓,A (Chute baixo)
Nageppanashi German Suplex: ↓,↙,←,A (Chute médio)

RYU HAYABU-SA

Golpes Comuns

High Straight Fist: S (a)
ShouSenTou: ↘,S (m)
Low Straight Fist: ↘ ou ↓ ou ↘,S (b)
High Kick: C (aC)
SokuTouGeri: ↘ ou ↘,C (m)
Low Kick: ↙ou↓ou↓,C (b)

Golpes Especiais

Hatotsu: →,S (m)
RaijinGeki: →,→,S (mC)
Amatsuki: ↗,S (a)
Nichirinkyaku: ↗,C (mC)
HagenShuu: ↑,C (aC)
GetsurinKyaku: ↖,C (mC)
Kamitsuki: ↑,S (a)
SouKuuZanTou: S+C (a)
*** High Straight Fist:** S (a)
- Reverse Backfist: S (de costas) (a)
*** RyuueiTou:** ↖,S (a)
- RenDan: S (aa)
- RenTougeki: S,→,S (aam)
- ShuuRendan: S,C (aamC)
- Straight, High Kick: C (aaL)
*** SokutouGeki:** ↘,C (m)
- HamayariKeri: ↘,C,↘,C (mb)
*** KuuSentou:** ←,S (m)
- HayouNagiGeri: ←,S,C (mmC)
ChisenTou: ↙,S (b)
HajaHizaGeri: →,C (mC)
Shizuberi: →,→,C (bC)
ChiShouKyaku: →,↘,↓,C (mC)
ChiSouKyaku: ↙,↙,C (bC)
RieiShuusenKyaku: →,←,C (b)

Ataques de Costas

Reverse Backfist: S (a)
Reverse Mid Knife Hand: ↓,S (m)
Reverse Low Knife Hand: ↓,S (b)
Reverse High Kick: C (aC)
Reverse Mid Kick: ↓,C (m)
Reverse Low Kick: ↓,C (bL)

Ataques no Ar

ShinkuuShou: pulo para frente, S (mL)
RyuukuuShou: pulo para cima, S (mL)
ShinkuuShuu: pulo para frente, C (mC)
RyuukuuShuu: pulo para cima, C (mC)
ShinGekiShou: pulo para frente, S (mC)
RyuuGekiShou: caindo do pulo para cima, S (mC)
TaiGekiShou: caindo do pulo para trás, S (mC)
ShinShiShuu: caindo do pulo para frente, C (mC)
RyuuShiShuu: caindo do pulo para cima, C (mC)
TaiShiShuu: caindo do pulo para trás, C (mC)

Golpes variadados

NarakuTsuki: ↑,S (apenas com o oponente caído)
KogaSoudan: ↘,S (apenas com o oponente caído)

Arremessos

JuujiGarami (E+S): A+S (a)
ShihoNage: →,→,←,S+C (a)
KyoukouhouDanra: ←,A+S+C (a)
Rakuraishou: ↓,↙,←,S+C (a)
KubikiriNage: ↓,↘,→,S (a)
*** ShouraiShou:** ←↙↓↘→,A+S+C (a)
-KamuiTachi: ↓,↘,→,↗,↑,A+S
- IjinaOsothi: ←↖↑↗→↘→,A+C
ZanShusen: ↓,A+S (apenas com o oponente agachado) (b)
UraNage: A+S (por trás do oponente) (a)
RakuRyuushou: A+S+C (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

SoueiShu: ← ou ↑ ou →(caindo do pulo) ou →,A (a)
Genei: →,→,A (a)
UraIkazuchiNagi: → ou [→,→],A (por trás do oponente (a)

Agarrões Defensivos

RyuuSenShou: A (Soco médio ou alto)
RyuuSenTou: A (Chute médio ou alto)
Chiryuu KobushiMai: ↓,A (Soco baixo)
Chiryuu Ashi-no Mai: ↓,A (Chute baixo)
ShuugekiKakutou: ↓,↙,←,A (Chute médio)

ZACK

Golpes Normais

Jab: S (a)
Upper: ↘,S (m)
Low Knuckle: ↙ ou ↓ ou ↘,S (b)
High Kick: C (aC)
Middle Kick: ↘ ou ↘,C (m)
Low Kick: ↙ ou ↓ ou ↓,C (b)

Golpes Especiais

Sok Club: ↓,↘ →,S (aC)
*** TiSokTron:** →,S (m)
- Double Sok: ←,S (mmC)
- Elbow, Heel Kick: C (maC)
Ti Sok Ran: →,→,S (mC)
Ti Sok Bon: ←,S (mC)
*** Ti Kau Tron:** →,C (m)
- Knee Spin Kick: →,C,C (mmC)
Te Ran: ↙,C (b)
Spinning Hel Kick: ↓,↘,→,C (mC)
Spinning Middle Kick: A+C (mC)
Twister Upper: ↓,↘,→,A+S+C (mC)
Kau Roi: →,→,C (mC)
Hell Needle: ↑ ou ↗,S (m)
*** Sway Blow:** ↖,S (a)
*** Jab:** S (a)
*** Turn Knuckle:** S (de costas) (a)
- Jab, High Kick: C (aaL)
- Jab, Straight: S (aa)
- Vulcan Rising Knee: S,C (aaaC)
- Vulcan Knee Kick: S,→,C (aam)
- Dancing Crush: S,→,C,C (aammC)
- Vulcan Elbow: S,S (aaaL)
- Vulcan Edge: S,→,S (aam)
- Genocide Rush: S,→,S,C (aamaC)
- Devil's Rush: S,→,S,←,S (aammC)
- Bloody Rush: S,S,→,S,S (aamaL)
Rising Heel Kick: ↑,C (aC)
*** Upper:** ↘,S (m)
- Hell Smash: .↘,S,→,S (mm)
- Heaven Smash: ↘,S,→,S,S (mmmC)
Flying Knee Kick: →,→,S+C (aC)

Ataques de Costas

Turn Knuckle: S (a)
Turn Elbow: ↓,S (m)
Turn Low Knuckle: ↓ ou ↙,S (b)
Turn Heel Kick: C (aC)
Turn Upper Kick: ↓,C (m)
Turn Low Spin Kick: ↓ ou ↙,C (bL)

Ataques no Ar

Leap Turn Blow: pulo para frente, S (mL)
Air Side Kick: pulo para cima, S (mL)
Leap Turn Blow: pulo para frente, C (mC)
Air Side Kick: pulo para cima, C (mC)
Forward Step Elbow: caindo do pulo para frente, S (mC)
Step Elbow: caindo do pulo para cima, S (mC)
Feint Elbow: caindo do pulo para trás, S (aC)
Forward Knee: caindo do pulo para frente, C (mC)
Step Knee Kick: caindo do pulo para cima, C (mC)
Feint Middle Spin: caindo do pulo para trás, C (mC)

Golpes variadados

Foot Stomp: ↑,C (apenas com o oponente caído)
Wild Heel: ↘,C (apenas com o oponente caído)
Fake Roll: ↓,↘,→,A

Arremessos

Wild Throw (A+S): A+S (a)
Go ko ti kau: →,←,S+C (a)
Beast Fang: ↘,↘,S+C (a)
Neck Hanging: A+S (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

Ti kau kon: ← ou ↑ ou →(caindo do pulo) ou →,A (a)
Forward Trap: →,←,A (a)
Reverse Trap: →,↘,↓,A (a)
Head Crush: [→,↘,↓] ou [→,→] ou →,A (por trás do oponente) (a)

Agarrões Defensivos

Elbow Counter: A (Soco médio ou alto)
Knee Counter: A (Chute médio ou alto)
Punch through: ↓,A (Soco baixo)
Kick through: ↓,A (Chute baixo)

GEN-FU

Golpes Normais

JuuHosui: S (a)
TanhouChouyou: ↘,S (m)
Housui: ↙ ou ↓ ou ↘,S (b)
KouDantai: C (aC)
Dantai: ↘ ou ↘,C (m)
Fujinkyaku: ↙ ou ↓ ou ↓,C (b)

Golpes Especiais

*** JuuHosui:** S (a)
- Rensui: .S,S (aa)
*** TanhouChouyou:** ↘,S (m)
- KoSonzan: .↘,S,↘,S (mm)
KoHoutou: ↗,S (aC)
Soushou: ↑,S (a)
Banchou: →,S (m)
KaihouGanseki: ←,S (m)
ChouRyou: ↘,S (mC)
Tanpa: →,→,S (m)
KoSonZan: ↘,↘,S (m)
SenShippo: →,→,A,S (mC)
KoBokuha: S+C (mC)
Yousokuha: →,←,S (mC)
UgyuuHaitou: ↙,→,S (mC)
Souha: →,→,S+C (mC)
*** Zansui:** ↓,S+C (mC)
- YoushiZanKen: ↓,S+C,←,→,S (mmC)
Touha: A+S+C (aC)
*** Dantai:** ↘,C (m)
- JashutsuDou: ↘,C,S (mmC)
HanSenpuu: ↗,C (aC)
Senpuukayku: ↑,C (aC)
TenshinKouShuutai: ↖,C (mC)
SokudanKyaku: →,→,C (aC)
SouhiHyaku: A + C (aC)
Zensoutai: ↓,A+C (bC)

Ataques de Costas

Tenshin Housui: S (a)
Tenshin Chouryou: ↓,S (m)
Tenshin KaHosui: ↓ ou ↙,S (b)
Tenshin Shuutai: C (aC)
KouShuutai: ↓,C (m)
Tenshin KaToukyaku: ↓ou↙,C (bL)

Ataques no Ar

Chuukuu JoHosui: pulo para frente, S (mL)
Chuukuu JunHosui: pulo para cima, S (mL)
Chuukuu TouKyaku: pulo para frente, C (mC)
Chuukuu RakuTouKyaku: pulo para cima, C (mC)
Hiyaku Touha: caindo do pulo para frente, S (aC)
Chouyaku Touha: caindo do pulo para cima, S (aC)
Taishin Touha: caindo do pulo para trás, S (aC)
Hiyaku Soutai: caindo do pulo para frente, C (bC)
Chouyaku Soutai: caindo do pulo para cima,C (bC)
Taishin Soutai: caindo do pulo para trás, C (bC)

Golpes variadados

RakuChiToushou: ↑,S (apenas com o oponente caído)
ChiToushou: ↓,S (apenas com o oponente caído)
Backflip: ↖,S (movimento especial)
Quickstep: →,→,A (movimento especial)

Arremessos

JuujiKaou (A+S): A+S (a)
UnpeiNichiGetsuha: ↓,→, A+S+C (a)
KoukaiSanousa: ←,↓,↙,S (a)
Shinlha: ←,A+S (a)
Kohaibi: A+S (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

Asshuu: ← ou ↑ ou → (caindo do pulo) ou →,A (a)
Shuutai: →,←,A (a)
Asshuu: [→,→] ou →,A (por trás do adversário) (a)

Agarrões Defensivos

Saishu: A (Soco médio ou alto)
Toushu: A (Chute médio ou alto)
Kashu: ↓,A (Soco baixo)
Kouka: ↓,A (Chute baixo)
RyuuChouBou: ↓,↙,←,A (Chute médio)

RAIDO

Golpes Especiais

*** Body Blow (bayman):** →,S (m)
- Stomach Crush (bayman): →,S,S (mm)
Double Hammer (tina): ←,S (mC)
ChisenTou (hayabusa): ↙,S (b)
Smash (bayman): ↘,S (mC)
Amatsuki (hayabusa): ↗,S (a)
*** Kick Upper (jann-lee):** ↗,C (mC)
- Double Kick (jann-lee): ↗,C,C (maC)
Kamitsuki (hayabusa): ↑,S (a)
HagenShuu (hayabusa): ↑,C (aC)
RyuueiTou (hayabusa): ↗,S (a)
GetsurinKyaku (hayabusa): ↖,C (mC)
Raishingeki (hayabusa): →,→,S (mC)
UgyuuHaitou (gen-fu): ↙,→,S (mC)
*** Swing Double Hammer (bayman):** →,←,S (m)
- Reverse Double Hammer (bayman): →,←,S,S (mmC)
*** Zansui (gen-fu):** ↓,S+C (mC)
- YoushiZanKen (gen-fu): ↓,S+C,←,→,S (mmC)
Fighting Kick (tina): →,→,C (mC)
*** Ti Kau Tron (zack):** →,C (m)
- Knee Spin Kick (zack): →,C,C (mmC)
*** SokutouGeki (hayabusa):** ↘,C (m)
- HamayariGeri (hayabusa): ↘,C,↘,C (mb)
Leg Spike (bayman): ↙,C (b)
Heel Hammer (bayman): ←,C (mC)
*** High Fist Thrust (kasumi?):** S (a)
- Fist Thrust, High Kick (kasumi?): S,C (aaL)
- Strike Series (kasumi?): S,S (aa)
- Rising Strike Series (kasumi?): S,S,C (aaa)
- ZanTsukiSai (kasumi?): S,S,↖,C (aam)
- Triple Strike (kasumi?): S,S,S (aaa)

Golpes variadados

NarakuTsuki (hayabusa): ↑,S (apenas com o oponente caído)
Stomping (bayman): ↘,C (apenas com o oponente caído)

Arremessos

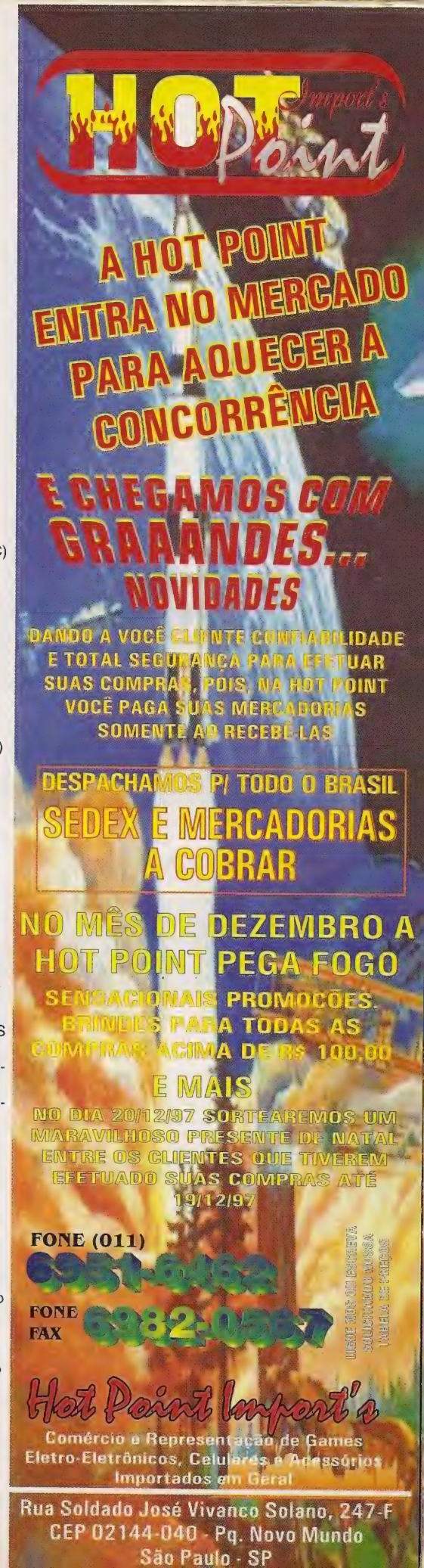
TensouGoraiSho: ↓,↘,→,←,→,S+C
JujiKarami (hayabusa): A+S (a)
Neck throw (hayabusa): ↓,↘,→,S (a)
Shoulder carry (jann-lee): ↓,↙,←,S (a)
ShihoNage (hayabusa): →,→,←,S+C (a)
Neck Hanging (bayman): ←,A+S (a)
KoukaiSanouSa (gen-fu): ←,↓,↙,S (a)
Windmill Backbreaker (bayman): ←,↙,↓,↘,→,S (a)
Zanshusen (hayabusa): ↓,A+S (com o oponente agachado) (b)
Japanese Ocean Bomb (tina): ↘,↘,A+S+C (apenas com o oponente agachado) (b)
Reverse Throw (hayabusa): A+S (por trás do oponente) (a)
RakuRyuushou (hayabusa): A+S+C (por trás do oponente) (a)

Agarrões Ofensivos

*** Headlock (jann-lee):** ↓,↘,→,A (a)
- Bull Docking Headlock (jann-lee): ←,←,A
*** Tackle (tina):** →,↘,→,A (a)
- Giant Swing (tina): ←,↙,↓,↘,→,A
Choke Slam (bayman): ← ou ↑ ou → caindo do pulo) ou →,A (a)
Genei (hayabusa): →,→,A (a)
RekkuuJinraiSatsu: →,↘,↓,↙,←,A
UralkazuchiNagi (hayabusa): →,A (por trás do oponente) a

Agarrões Defensivos

A (Soco médio ou alto)
A (Chute médio ou alto)
↓,A (Soco baixo)
↓,A (Chute baixo)
ShuugekiKakutou (hayabusa): ↓,↙,←,A (Agarrão médio)



SAN FRANCIS

A versão da Atari para arcade de San Francisco Rush foi um grande sucesso, agora a Midway trás para dentro de sua casa toda aquela adrenalina de correr em alta velocidade chegando próximo de seu limite, e para mais emoção você poderá ainda usar o Rumble Pack.

No total são oito diferentes modelos de carro a serem escolhidos, cada um com sua dirigibilidade e motor característicos. Os percursos guardam vários segredos e atahos. E cada um destes atalhos foram criados para oferecer aos jogadores mais perigo testando suas habilidades. As colisões que ocorrem durante a corrida são inevitáveis, acabando em explosão. As ondulações das pistas fazem você ir literalmente para o céu, pulos de enlouquecer.

Esta versão para Nintendo 64 ganhou várias opções, diferenciando e muito. Os gráficos ficaram um pouco a desejar se compararmos com os do arcade.

A jogabilidade simplesmente excelente, o carro obedece os comandos fielmente, agora o som, como em Cruis'n USA é extremamente horripilante, por ser um 64 bit, sem comentários.

E não se esquecendo que a versão de San Francisco Rush deverá sair também para PC e Playstation, esperamos que saia com um sonzinho melhor, não é verdade?

Os gráficos decairam um pouco em relação do arcade.

Escolha entre oito carros, cada um com sua dificuldade.

Tem cada pulo animal durante a corrida!

COMANDOS

A	Acelera
B	Freia
▲	Abort
L	Muda a visão
R	Almenta a marcha
Z	Diminue a marcha
▼	Visão reversa

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

SAN FRANCISCO RUSH	
MIDWAY	64 MEGA
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	2.0
JOGABILIDADE	4.1
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	3.4

PRÓS

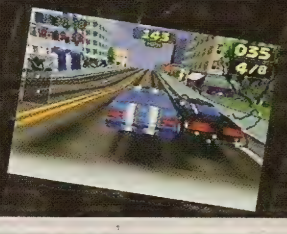
- A jogabilidade está soberba
- Os atalhos são bem descolados
- As ondulações das pistas são bem legais

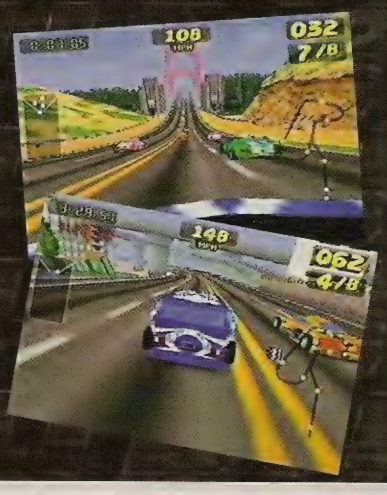
CONTRAS

- O game não merece o som que tem

CLAS. FINAL 3.4

SCO RUSH





DICAS

Transformar cones em minas

Na tela Setup, aperte: L, R, L, R, L, R (rapidamente). Então, todos os cones na San Francisco Rush se tornarão enormes minas que explodem a qualquer toque.

Desabilita o Auto Abort

Na tela de Setup, pressione ▲, ▲, ▲, ▲, ▲, ▲. Um pequeno ícone com "00.06" aparecerá no canto inferior da tela se a dica entrou corretamente. Repita o código para anulá-lo.

Mude o tamanho dos Pneus

Na tela de seleção de carros, pressione e segure ▶ e então ◀ e solte a ambos. Pressione então ◀ e ▶ para ativar o código. A figura do carro na janela refletirá as mudanças. Use o código repetidamente para mudar para vários tamanhos os pneus dos carros.

Carro pegando fogo no Instant Replay

Assim que você cruzar a linha de chegada, bata seu carro. Depois de "Game Over" começar a piscar e antes dela parar, segure L, R e Z até depois do demo da tela de high score começar. Seu carro aparecerá queimado e destruido, mas correrá como se nada tivesse acontecido.

Mudar a cor da neblina

Na tela de Car Select segure o botão Z e pressione ▼, ▼, ▼.

Mudando a Gravidade

Na tela de Setup, segure o botão Z e entre com a seqüência ↑, ↓ no direcional. Solte Z e pressione ↑, ↓, ↑, ↓. O símbolo de um peso vai aparecer no topo da tela. Repita para mudar diversas vezes a gravidade.

Mudar a Textura das Pistas

Na tela de Setup, aperte e segure ▶ e então o botão L. Solte a ambos e aperte o botão Z novamente para ativar o código. Uma pequena marca aparecerá no canto inferior da tela. Repita para mudar as texturas para "no-textures" ou "rainbow".

Mude a distância da visão

Durante a corrida, segure o botão de View (botão L) e aperte ↑ ou ↓ no direcional para mudar a altura e distância da visão externa.

Correr de ponta-cabeça

Para correr de ponta-cabeça, faça a seguinte seqüência na tela Setup: ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←.

Nomes aleatórios na tela de High Score

Quando estiver vendo os Fast Times ou Best Laps na tela dos Records, aperte L, R, L, R, L, R, L, R.

Desabilita colisões entre carros

Na tela de Setup aperte ← e então →, segurando em seguida. Aperte ▶ e solte a ambos. Aperte ▲, ◀, ▼ e Z. Um ícone de um ônibus aparecerá no canto inferior da tela. Repita para anulá-lo.

Dirija um carro em chamas

Na tela Car Select segure ▲ e pressione Z, Z, Z, Z. Repita para alternar entre smoking hulk, burnt-out hulk, ou normal.

Dirija o Special Car

Vença em um circuito. Agora, se você usar o mesmo jogador, você pode apertar Z, Z, Z, Z na tela Track Select para acionar o Special Car.

Tempo Infinito

Na tela de Setup, segure Z. Então, sem soltar Z, segure ▼ e depois ▲. Continue com Z apertado e solte os botões Cs. Aperte e segure ▲ e depois ▼ para ativar o código. Um pequeno relógio aparecerá no canto da tela se ele entrou corretamente. Repita para desativá-los

Controles Invertidos

Na tela de Options ilumine "Mirror" e segure todos os quatro botões Cs. Aperte ← ou → no direcional para ver uma opção extra chamada "Extreme."

Volte para o lugar original

Na tela de Setup segure Z e depois ◀ e então ▶. Continue a segurar Z e solte os Cs . Aperte e segure ▶ e depois ◀ para ativar o código. Um pequeno "R" aparecerá se o código entrou corretamente.

Mudar o tamanho do carro

Na tela de seleção de carros, aperte rapidamente ▼, ▲, ▲ e ▼.

Obs: Para desativar os códigos, basta repitir o mesmo.

extreme-G

NITENDO 64 GANHA SEU GAME FUTURISTA

Esta aí é a visão "olho de peixe".

Use os mísseis quando for ultrapassado.

Guarde o turbo para passar os adversários só no final da corrida.

Use esta arma para que os oponentes não ultrapassem você.

Quando o Nintendo 64 foi lançado, todos ficaram se perguntando como ficariam os games de corrida para o console. Fizeram um "teste" com Cruis'n U.S.A., mas parece que ele não fez muito sucesso. Após Cruis'n vieram vários outros (Multi Racing Championship, Top Gear Rally etc...). M.R.C. deixou a desejar, e T.G.R. perdeu o mais importante no game: a velocidade. Dentre todos os games de corrida lançados até hoje, dois fizeram mais sucesso com a rapaziada, foram Mario Kart 64 (que nem pode ser considerado jogo de corrida, pois o objetivo do jogo é sacanear os oponentes utilizando itens encontrados pelo caminho, ou seja, diversão pura) e Wave Race, que é muito divertido, principalmente se jogado com os amigos, mas que na verdade é corrida com Jet Ski, isso sem contar com o novíssimo San Francisco Rush (que você confere nesta edição).

A Probe, subdivisão da Acclaim passou um tempão desenvolvendo um game que teria a responsabilidade de reerguer o Nintendão em matéria de jogos de corrida, e até certo ponto conseguiu. Carinhosamente chamado por seus criadores de X-G, Extreme-G foi visto logo de cara como um dos melhores jogos de corrida para o console de 64 bit da Nintendo, pois além de possuir elementos de Mario

CONTROLES

A	Arma comum
B	Freio
R	Ajudar a fazer curvas
Z	Acelera
▲	Mudar de visão
▼	Nitro
▶	Arma secundária

Os polígonos "quase" não estouram.

Dá para jogar até como uma pedra.

Kart 64 (por exemplo, a utilização de itens), o game ainda conta com uma velocidade fora de série, chegando a ultrapassar velocidades de 480 Km/h.

As comparações com WipeOut (da Psygnosis para o Playstation) são inevitáveis. O estilo do jogo é praticamente idêntico, ou seja, muita velocidade em pistas do outro mundo, tendo que usar itens muito especiais para sacanear os adversários. Até o estilo dos gráficos ficou bem parecido com o game do Playstation, mas com a vantagem das texturas sem pixelização que só o N64 pode gerar (apesar que tem um truque para tirar o filtro bi-linear e o efeito Anti-Aliased das texturas, ficando bem pareci- do com texturas de Playstation. Talvez seja para rebaixar a concorrência).

Os gráficos são super bonitos e utilizam muito da capacidade do console, o som deixa um pouca a desejar, mas nada que atrapalhe a diversão, não esquecendo do "pequeno" detalhe de que você pode jogar com até três amigos (além de você, é claro) simultaneamente. Além disso você tem a opção de jogar com o Rumble Pack.

Para os que procuravam um bom jogo de corrida para o console, Extreme-G é uma ótima pedida. Junte seus camaradas e velocidade pouca é bobagem.

ALTA VELOCIDADE

A maioria dos truques são feitos na tela onde você nomeia seu jogador.

Saca só a velocidade da danada.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

EXTREME G	
PROBE	N/D
CORRIDA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	2.9
JOGABILIDADE	3.8
ORIGINALIDADE	3.1
DIVERSÃO	3.7

PRÓS
- Muitos veículos
- Muito rápido
- Muito divertido

CONTRAS
- Poucas pistas
- O som é um pouco fraco

CLAS. FINAL 3.6

A disponibilidade de "motos" é fora de série.

Fique esperto para não cair em certas pistas.

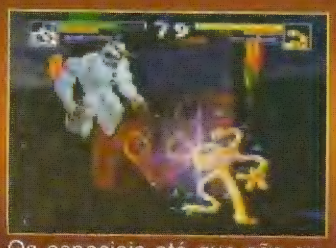
CLAYFIGHTER 33 1/3

A ALOPRAÇÃO ESTÁ DE VOLTA!

Produzido pela Interplay, (a mesma softhouse produtora de clássicos do SNES e Mega Drive, como a série Earthworm Jim, Rock'n Roll Racing, Boogerman etc., isso sem contar com as duas versões anteriores de Clayfighter), o game traz consigo sátiras de vários jogos, como Mortal Kombat, por exemplo, onde os "Fatalities"foram subistituidos por "Claytalities" (para sermos francos, são os mais sem graça que já vimos...). O sistema de combos assemelha-se muito com Killer Instinct Gold, fora os especiais que gastam a barra de Special mas desferem, após uma luz azulada, "poderosos" golpes. Ao todo são doze personagens: nove selecionáveis logo no início e mais três secretos (o que seriam dos jogos de luta sem eles), ganhos ao terminar o jogo em diversas dificuldades. São eles: Boogerman, Dr. Kiln e Sumo Santa.

Os cenários de Clayfighter 33 1/3 são totallmente em 3D e você interage diretamente sobre ele, podendo "quebrá-los" (como o estágio de Sabrewulf em K.I. GOLD) transportando você para novas áreas. Apesar disso, os gráficos dos personagens são em 2D, um tanto quanto "feios". Os efeitos sonoros até ficaram legais(principalmente as vozes), mas não são o bastante para carregá-lo ao auge. Finalizando: CF 63 1/3 prometeu demais mas não cumpriu nem metade dessas. Um game que tenta ser engraçado mas não consegue, pecando em diversos pontos e prejudicando a diversão. A Interplay deveria ter tomado um cuidado muito maior que o apresentado, em se tratando de um grande sucesso de sua autoria. Polegar para baixo para a Softhouse.

Olha aí o último mestre: Doctor Kiln.

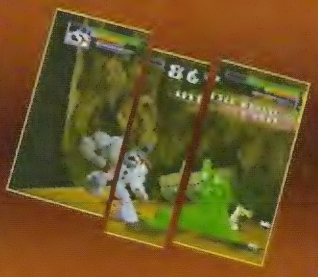


Os especiais até que são engraçados...

Contando com os personagens secretos, o game conta com 12 personagens.

Os zooms das telas ficaram bem legais.

Personagens de outros games da Interplay estão presentes.



MOVIMENTOS COMUNS

L - Andar para o lado de dentro da tela
R - Andar para o lado de fora da tela
←+L+R - dash para trás
→ ou ← + qualquer botão (de perto) - agarrão
→↘↓ + qualquer botão (durante um combo) - combo linker
L+R+A - Provocação #1
L+R+B - Provocação #2 para alguns personagens
→→(segure →) - corrida
↙+▲ ou ▶ - knockout

Para fazer um "INSANE COMBO", finalize o combo com qualquer super quando sua barra de energia estiver vermelha.

LEGENDA:

B =soco fraco
◀ =soco médio
▲ =soco forte
A =chute fraco
▼ =chute médio
▶ =chute forte

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

CLAYFIGHTER 33 1/3	
INTERPLAY	N / D
LUTA	1 / 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.1
SOM	3.0
JOGABILIDADE	2.5
ORIGINALIDADE	2.2
DIVERSÃO	2.6

PROS

- Efeitos sonoros bem legais

CONTRAS

- O jogo é muito bobinho
- Os Claytalities são muito simples
- Muito enjoativo.

CLAS. FINAL 2.4

LEGENDA DE GOLPES

S	qualquer botão de soco
SR	soco rápido
SM	médio
SF	soco forte
C	qualquer botão de chute
CR	chute rápido
CM	chute médio
CF	chute forte

"HOUNDOG"

Chicken Toss: ↓,↘,→+S
Crawl: ←,→+S
Running Smash: segure ←,→+C
Glide: ↓,↙,←+C (também no ar)
Floating Kicks: →,↓,↘+C
Overhead: ↓,↓+SF
Combo Breaker: →,↓,↘+C
16 HIT: →,↘,↓,↙,←+SR →,↘,↓,↙,←+SR (2 supers de uma vez)

Super
Chicken Attack: ↓,↘,→,↓,↘,→+S
Ground Spin: ↓,↙,←,↓,↙,←+C
Hands: →,↘,↓,↙,←+S

Finish
Harden and Dissolve: ↓,↓,↓+L (distância de uma rasteira)
Chicken: ↓,→,↓,→,↓ (distância de uma rasteira)
Voodoo Doll: ←,↓,→+L (1/2 tela)

"ICKYBOD CLAY"

Head Throw: ↓,↘,→+S
Bats: ←,↙,←+S
Spinwheel: segure ←,→+S
Upward Wheel: →,↘,↓,↙,←+SM
Uppercut: →,↓,↘+S
Teleport: →,↓,↘+C
Ghost Charge: segure ←,→+C ou ←,→+C durante o pulo
Crazy Combo: ←,↙,↓,↘,→+CM
Overhead: ↓,↓+SF
Combo Breaker: ←,→+C
11 HIT: pulo com CF,CF,↓,↘,→,↓,↘,→+CF

Super
Frightmare: ↓,↘,→,↓,↘,→+C
Teleport Combo: →,↘,↓,↙,←,→,↘,↓,↙,←+C

Finish
Vortex Spin: ←,↓,→+L (1/2 tela)
Let's Party: ↓,↓,→,←+R (1/2 tela)

"BLOB"

Buzzsaw: segure ←,→+S
Cannon Shot: ↓,↙,←+S
Multi Punch: ←,↓,↙+S
Glove: →,↓,↘+S
Chomp: ↓,↓+SF
Airplane Dive: →,↘,↓,↙,←+C
Hammer Charge: ←,→+C
Car Dash: →,→ (segure →)
Combo Breaker: →,↓,↘+S

Super
Charge Punches: ↓,↘,→,↓,↘,→+S
Leaping Axe: ↓,↙,←,↓,↙,←+S
Spinning Axe: ↓,↘,→,↓,↘,→+C

Finish
Eat: ↓,↓,↓+L (de perto)
Inflate: ↓,→,↓,→,↓ (distância de uma rasteira)
Hammer: ↓,↘,→+R (de perto)

"KUNG POW"

Monkey: ↓,↘,→+S
Pan Smash: ←,→+S
Palm Strike: ↓,↙,←+S
Side Kicks: ↓,↘,→+C
Spin Kick: ↓,↙,←+C
Crawl Away: →,↘,↓,↙,←+C
Dive Kick: ↓+CF durante o pulo
Illusion Kick: →+CF
5 HIT: pulo com SR,SR, SR, CR,→,↓,↘+CR
Overhead: ↓,↓+S
Combo Breaker: →,↓,↘+C

Super
Kick Combo: ↓,↘,→,↓,↘,→+C
Kick Copter: ↓,↙,←,↓,↙,←+C (↓,↙,←+C repetidamente para mais acertos)
Air Knives: ↓,↘,→,↓,↘,→+S durante o pulo

Finish
Chop Socky: ↓,↓,→,→(de perto)
100 foot stomp: ↓,↓,↓ (distância de uma rasteira)
Clay Chop: →,→,→ (distância de uma rasteira)
Pan Catch: →,↓,←,↓, ← (1/2 tela)

"T.HOPPY"

Jack Rabbit: →,↓,↘+S
Dash Punch: segure ←,→+S
Shock Arm: ←,↙,↓,↘,→+SM
Buddy Bash: →,→+SR ou CR
Hydraulic Kick: ←,↓,↙+C
Stomp: segure ↓,→+C
Overhead: ↓,↓+SF
Combo Breaker: →,↓,↘+S
9 HIT: pulo CF,CF,↓,↘,→,↓,↘,→+S

Super
Uppercut Super: ↓,↘,→,↓,↘,→+S
Tracers: ↓,↙,←,↓,↙,←+S

Finish
Stomp: →,→,→,→ (de perto)
Magic Trick: ←,←,→,→+R (distância de uma rasteira)

"TAFFY"

Low Gunball: ↓,↘,→+S
Taffy Twister: ↓,↙,←+S (também no ar)
Roll: segure ←,→+S
Spin Wheel: ←,→+C
High Gunball: →,↘,↓,↙,←+C
Overhead Chop: ↓,↓+SM
Combo Breaker: ↓,↙,←+S

Super
Super Twister: ↓,↙,←,↓,↙,←+S
Kick Combo: →,↘,↓,↙,←,→,↘,↓,↙,←+C
Machine Gun: segure S e então C

Finish
Taffy Twins: ←,↓,→+R (de perto)
Roll Over: ↓,↓,↓+R (de longe)
Gumball: ↓,↓,→,→+R (disatância de uma rasteira)
Gumball Toss and Shoot: ←,→,←,→ (distância de uma rasteira)

"BONKER"

Cat: ↓,↘,→+S
Ferris Wheel: ↓,↘,→+C
Spin Kick: ↓,↙,←+C
Charge: segure ←,→+S
5 HIT: pulo com SR,SR,CR, SM, CM

Super
Animals: ↓,↘,→,↓,↘,→+S
Cartwheel Kicks: ↓,↘,→,↓,↘,→+C
Upward Spin Kicks: ↓,↙,←,↓,↙,←+C

Finish
Head Butt: →,→,→ (de perto)
Cannon: ↓,↓,↓,↓ (distância de uma rasteira)
Exploding Barrel: ↓,→,← (1/2 tela)

"EARTHWORM JIM"

Dash Punch: segure ←,→+S
Uppercut: →,↓,↘+S
Laser Shot: ↓,↘,→+S
Air Dive: ↓,↘,→+C
Roll: ↓,↓+C
Overhead: ↓,↓+S

Super
Laser Shots: ↓,↘,→,↓,↘,→+S
Air Combo: ↓,↙,←,↓,↙,←+S
Uppercuts: ↓,↘,→,↓,↘,→+C
Worm Bash: ↓,↙,←,↓,↙,←+C

Finish
Uppercut off Island: ←,↓,→+R (de perto)

"SUMO SANTA"

Cringle Crush: ←,→+S
Belly Launcher: →,↓,↘+S
Gift Toss: ↓,↘,→+S
Rolling Chest Thump: →,↘,↓,↙,←+C
Overhead Cane: ↓,↓+SF

Super
Belly Thumping: ↓,↘,→,↓,↘,→+S
Bike Kick: ↓,↘,→,↓,↘,→+C
Super Stomping: →,↘,↓,↙,←,→,↘,↓,↙,←+C

Finish
Twins: ←, ←, →,← (distância de uma rasteira)
Atomic Drop: ↓, ↓, ↓ + R (distância de uma rasteira)

"DR. KILN"

Head Rush: ←,→+S
Flame: ↓,↘,→+S
Gunshots: →,↓,↘+S
Slide: ↓,↘,→+C
Spin Kick: segure ←,→+C
Overhead: ↓,↓+C
Combo Breaker: →,↓,↘ +S
11 HIT: ←,→+SF,CM,→,↘,↓+SF,↓,↘,→,↓,↘,→+SF
15 HIT: ← ,→ +CF,CM,→ ,↘ ,↓+CF,↓,↘,→,↓,↘,→+CF

Super
Gun Blast: ↓,↘,→,↓,↘,→+S
Slide Combo: ↓,↘,→, ↓,↘,→+C

Finish
Torso Chop: →,→,→ (de perto)
Throw off Island: ↓,→,←, ↓,→ (de perto)
Inflate: ↓,↓,↓ (distância de uma rasteira)

"BOOGERMAN"

Booger Shot: ↓,↘,→+S
Foot Slide: segure ←,→+C
Knockdown Slide: ↓,↙,←+C
Gas Slide: ↓,↙,←+C durante o pulo
Overhead: ↓,↓+S

Super
Super Belch: ↓,↘,→,↓, ↘,→+S
Cape Slide: ↓,↙,←,↓,↙,←+S
Gas Copter: ↓,↙,←,↓,↙, ←+C

Finish
Belch: ↓,↓,↓,R (de perto)
Pass Out: →,←,→,←+L (distância de uma rasteira)

"FROSTY"

Snow Ball: ←,→+S
Pick Axe: ↓,↘,→+S
Ice Smash: ↓,↙,←+S
Snow Blower: ←,→+C
Blizzard Kick: →,↓,↘+C
Foot Stamp: ←+CF
Overhead: ↓,↓+S
100% Combo: ←,→+CF, ←,SR,SR,SR,SR,SR,→+CF,←,SR,SR,SR,SR,SR,→+CF,etc.

Super
Blizzard Combo: ↓,↘,→,↓,↘,→+C
Spin Kicks: →,↘,↓,↙,←, →,↘,↓,↙,←+C
Frozen Frenzy: ←,↙,↓,↘, →,←,↙,↓,↘,→+C

Finish
Ice Smash: ←,↓,←,↓,← (de perto)
Torso Kick: →,↓,←,↓,← (de perto)
Kick off Island: ↓,↓,↓,↓ + R + L (de perto)
Hat Trick: ↓,↓,→+R (de perto)

STREET FIGHTER COLLECTION

UMA SUPER COLEÇÃO DOS MELHORES STREETS

A Capcom traz, também para o Playstation, os três mais famosos games de luta reunidos em dois CDs: Street Fighter Zero 2 Dash (SF Alpha Gold nos States), Super Street Fighter 2 e finalmente, Super Street Fighter 2 X.

Street Fighter Zero 2 Dash teve uma mudança significativa perto do já lançado anteriormente para o Playstation. Basicamente parecido com o do arcade, possui novos modos de jogo, personagens turbinados, um monte de personagens clássicos e alguns golpes novos. Assim como no Saturn, a lutadora Cammy de X-Men Vs. Street Fighter não poderia deixar de estar aqui também.

As três versões ficaram idênticas em relação à dos arcades, perdendo só um pouco a nitidez dos gráficos, onde o Saturn leva vantagem. A jogabilidade ficou realmente muito boa, assim como a velocidade, que poderia ser o ponto fraco destes super games da Capcom e o som também ficou animal.

Portanto, você que é fã da saga Street Fighter não pode deixar de jogar, porque realmente vale a pena.

Olha o Ken aí arrepiando na tela do nosso querido Blanka.

Esta é tela de seleção de personages do Super Street Fighter 2 X, verdadeiramente um arcade em sua casa.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

STREET FIGHTER COLLECTION	
CAPCOM	2 CDS
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.6
SOM	3.5
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	1.9
DIVERSÃO	4.3

PRÓS

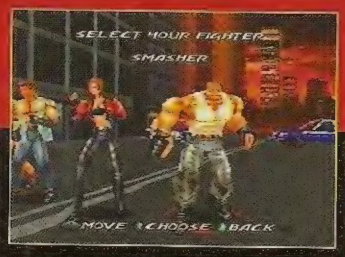
- Uma jogabilidade arrasadora
- A Capcom conseguiu fazer uma ótima conversão

CONTRAS

- Os gráficos ficaram um pouquinho piores em relação ao Saturn

CLAS. FINA 3.8

FIGHTING FORCE



Você poderá escolher entre quatro lutadores: Hawk, Smasher, Alana e Mace.

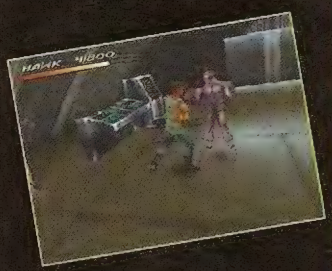
Os games de luta tipo Final Fight, Double Dragon ou Streets of Rage saíram de moda já faz um bom tempo. Mas a Eidos, famosa por seu super e também revolucionário adventure, Tomb Raider, volta ao passado e junta a tecnologia do tempo atual resultando em Fighting Force.

Só para começar você escolhe entre quatro lutadores, sendo dois homens, Hawk Mason e Ben Smasher Jackson e as duas minas do game, Alana McKendrick e Mace Daniels. Cada um com sua característica, que fará diferença no decorrer do jogo, como por exemplo, acessar lugares que outros não podem. Cenários totalmente em terceira dimensão, que variam desde uma tradicional estação de trem a becos e prédios.

Um dos pontos mais interessantes de Fighting Force é que você pode interagir com o cenário, quebrar ou pegar tudo o que estiver na frente e usar como arma.

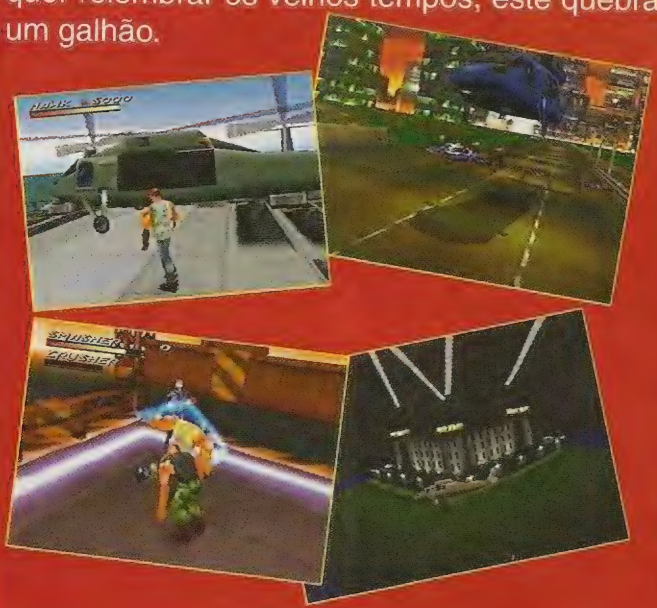
Os gráficos estão muito legais e bem interessantes, com muitos detalhes. A jogabilidade ficou meio difícil, meio dura. As músicas do game não chegam a empolgar, mas os efeitos sonoros estão bem legais. Fighting Force sairá também para PC e Saturn. Se você quer relembrar os velhos tempos, este quebra um galhão.

Quase tudo que estiver no cenário pode ser destruido.



Desfira vários combos para derrotar o chefão Zeng.

Não deixe de bater nesse cara aí, ele recupera toda a energia.



FICHA TÉCNICA

PlayStation

FIGHTING FORCE	
EIDOS	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	2.7
JOGABILIDADE	3.0
ORIGINALIDADE	3.8
DIVERSÃO	2.9

PROS

- Traz de volta o estilo Final Fight

CONTRAS

- A jogabilidade 3D não ficou muito boa
- O game em alguns momentos chega a ficar muito difícil

CLAS. FINAL 3.4

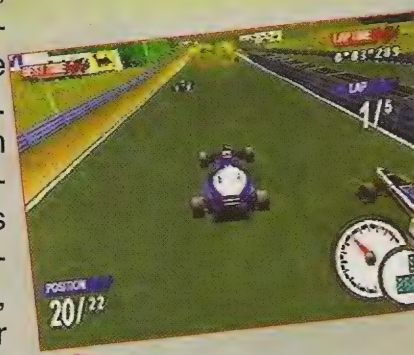
FÓRMULA 1
CHAMPIONSHIP EDITION

Se você está cansado de jogos de corrida com nenhuma sensação de velocidade, pistas curtas com poucos detalhes, Formula 1 Championship Edition chegou para resolver seu problema. Uma continuação animal, deste que causou muita euforia por ser o primeiro game de corrida para Playstation a ter pistas oficiais da fórmula 1, com todos os detalhes fielmente reproduzidos para um único CD.

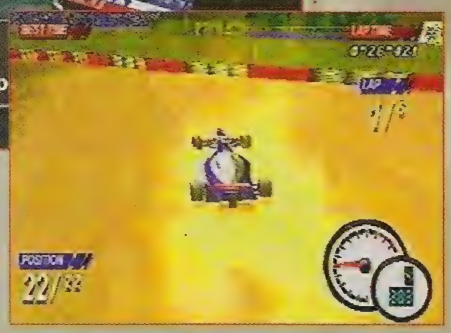
O destaque do game é a narração, onde que você pode escolher até três línguas; mas não acaba por aí: o game possui também muitos e muitos truques, como por exemplo jogar com os carros estilo WipeOut, ou então chuva de sapos, pneus enormes e muito mais, tudo para deixar o jogo mais divertido. Tudo isso você confere na seção Pró-dicas desta edição.

Os gráficos melhoraram pouco, nada tão visível. A jogabilidade continua sendo boa, mas ainda muito dificultosa no começo. As músicas e, principalmente, os efeitos sonoros poderiam ser um pouco melhores, mas nada que comprometa a diversão que é muito boa.

Sinta-se um verdadeiro Ayrton Senna, sempre vencendo.



Nunca esqueça de colocar um pneu adequado para cada ocasião do game.



A jogabilidade é muito difícil no começo, tome cuidado para não sair derrapando.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP EDITION	
PSYGNOSIS	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.8
SOM	3.0
JOGABILIDADE	3.7
ORIGINALIDADE	2.8
DIVERSÃO	3.9

PROS
- A narração do game ficou animal
- Uma jogabilidade ótima

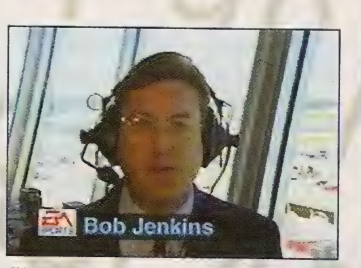
CONTRAS
- O som ainda ficou devendo

CLAS. FINAL 3.6

A FÓRMULA DA EMOÇÃO

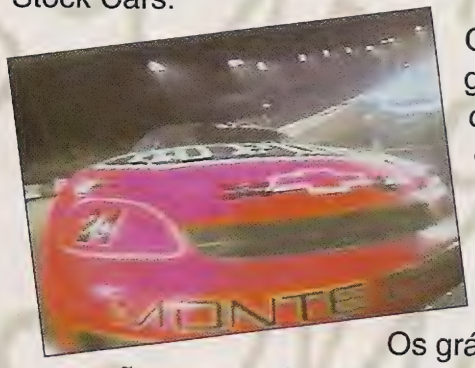
NASCAR 98

Nascar, um dos mais famosos games de corrida para PC chega em sua segunda versão para Playstation. O primeiro Nascar lançado não ficou tão bom, perdendo muito nos gráficos e na jogabilidade e por isso não fazendo muito sucesso. Mas agora a Electronic Arts dá a volta por cima e lança Nascar 98, um super game de Stock Cars.



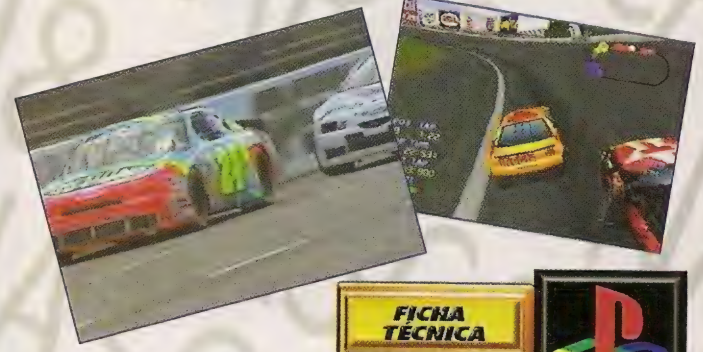
Um comentarista falará um pouco sobre a corrida.

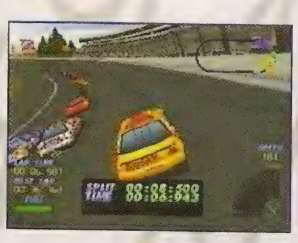
A visão de dentro do carro ficou animal.

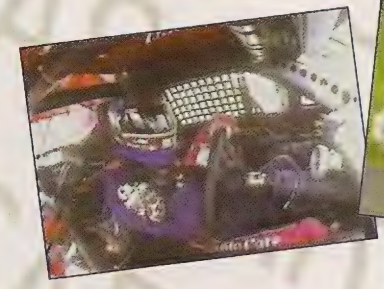


O forte deste game, é que ficou muito mais divertido bater records, onde muitos jogos de corrida ficam devendo. Os gráficos ainda não são o ponto forte do game, mas melhoraram e muito. A jogabilidade ficou ótima, muito fácil de pilotar, principalmente em uma pista oval. O som também ficou arrasador, ajudando e muito a diversão do game.

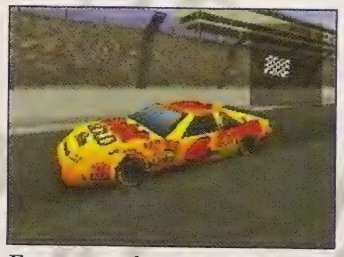
É um prato cheio para quem curte games deste gênero ou para os fãs da velocidade.







A apresentação é de tirar o folêgo.



Faça uma boa corrida para chegar em primeiro e fazer muitos pontos.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

NASCAR 98	
ELECTRONIC ARTS	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.2
SOM	3.7
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	2.8
DIVERSÃO	4.0

PRÓS

- Um game muito bom para se bater records
- Uma jogabilidade muito boa

CONTRAS

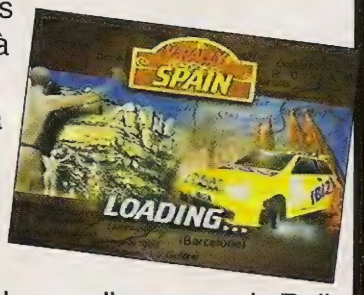
- A sensação de velocidade ficou um pouco a desejar

CLAS. FINAL 3.8

NEED FOR SPEED V-RALLY

Need For Speed está de volta, mas com um estilo todo diferenciado dos anteriores, que era de corridas com carros esporte (tipo Ferrari, Mercedes, Jaguar...) e pistas asfaltadas lisinhas, sem buracos. Need For Speed V-Rally contraria tudo isso e passa a ter mais emoção em um super rally, com pistas longas, uma variedade enorme de terrenos e localidades, e curvas fechadíssimas, exigindo muita habilidade para quem está dirigindo.

A variedade de carros, assim como em Need For Speed II, é enorme, ao todo 11 carros. O mais incrível é a quantidade de pistas que o game possui, um absurdo de 42, desde a Indonésia até Suécia. Os cenários variam muito entre noite, sol, chuva e neve. Os gráficos só não são perfeitos pela presença de granulados. Um rock dá mais adrenalina à corrida.



Uma nova tecnologia foi usada na jogabilidade, dando um realismo maior à corrida. Resumindo, o melhor game de Rally já lançado de todos os sistemas (incluindo o Nintendo 64).

Dica: Sempre use cambio manual, caso contrário, você se dará muito mal.

A quantidade de pistas e variedade de terrenos são incríveis.

Demonstre suas habilidades nas ruas barrentas da África.

O visual do game é surpreendente.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

NEED FOR SPEED V-RALLY	
ELECTRONIC ARTS	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	4.1
JOGABILIDADE	3.8
ORIGINALIDADE	3.3
DIVERSÃO	4.5

PROS

- Os gráficos ficaram excelentes, visualmente animais
- A mistura de rally e rock ficou D+
- A quantidade de carros e pistas deixou o game mais divertido

CONTRAS

- É difícil de se acostumar com a jogabilidade

CLAS. FINAL 4.4

BLOODY ROAR

A HUDSON ESTRÉIA NO PLAYSTATION

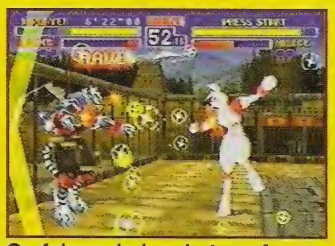
Em grande estilo! Em parceria com a Eighting e a Raizing, a Hudson desenvolveu seu primeiro game para Playstation, Bloody Roar, um jogo de luta 3D. A versão Playstation foi produzida ao mesmo tempo da versão arcade, que teve a ajuda da Namco.

Bloody Roar não é apenas mais um jogo de luta poligonal, o grande atrativo do game é a habilidade dos personagens de se transformar em bestas com o simples toque de um botão, proporcionando batalhas rápidas e brutais. Esse é o sistema Beast Transformation, um sistema realmente original em games de luta poligonais.

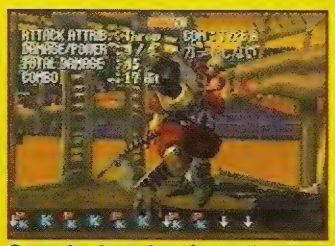
A transformação dos lutadores em besta traz vários benefícios. O mais importante é que o personagem transformado vai recuperando gradualmente a energia perdida. Além disso, o peso do lutador aumenta, deixando o lutador menos vulnerável a Air Combos, já que ele fica menos tempo no ar e sobe menos. E o lutador ainda ganha mais golpes e melhor habilidade para pular. Mas a transformação em besta nem sempre está disponível, você deve esperar até que a barra de Besta (abaixo da sua barra de energia) se encha. A barra possui dois níveis, ao encher o primeiro nível vai aparecer a letra B e você poderá se transformar em besta; se você ainda não se transformar, poderá encher ainda mais a barra, quanto mais você encher o segundo nível da barra, mais tempo ficará transformado em besta. A barra se enche conforme você vai batendo no oponente. Para se transformar, basta apertar o botão ○. Uma vez transformado, a sua barra muda de cor e vai descendo conforme você apanha, por isso é bom encher bastante a barra antes de se transformar. Se a sua barra esvaziar e você cair no chão enquanto está transformado, seu personagem voltará à forma humana.

A versão Playstation ainda tem um elemento exclusivo que é o Beast Rave mode, no qual o personagem transformado em besta pode aumentar a velocidade para executar combos antes impossíveis.

Você pode escolher entre 8 lutadores e cada um pode se transformar numa besta diferente e também possuem características distintas. Os estágios são parecidos com os de Fighting Vipers, ou seja, arenas poligonais com barreiras que podem ser quebradas com um golpe animal no final da luta (mas há opções para quebrar as barreiras no meio da luta ou não quebrá-las nunca). Sem frescuras você já pode selecionar as opções Big Head (cabeções) ou Kids (crianças), coisa que nos outros games é necessário jogar horas e horas ou fazer truques para acessar. Você também pode ativar sangue, para ver o líquido vermelho correr solto ao cortar os inimigos com suas garras. Além de tudo isso, há uma rapa de modos de jogo, desde o tradicional modo arcade até o Training e o Survival. Pensa que acabou? Ainda não, o game também traz várias ilustrações super maneiras e você pode ver os finais dos personagens com os quais você já terminou o jogo em uma galeria especial.

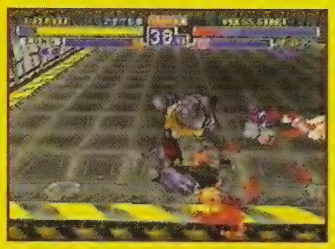


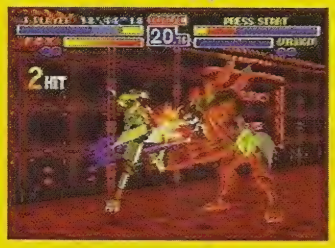
Os feixes de luz da transformação em besta causam dano se o oponente estiver perto.

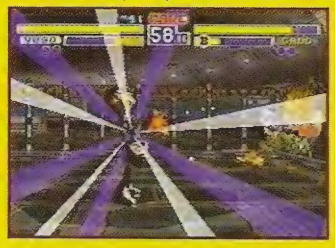


O modo de treino é uma boa opção para você aprender seus golpes e combos.

Os gráficos são arrepiantes, com texturas muito bem feitas, no estilo cartoon poligonal e com efeitos realmente especiais, mas as seqüências em CG deixam a desejar. O som não é o ponto forte do jogo, mas não chega a decepcionar. O destaque vai para a jogabilidade, todos os comandos, mesmo os dos golpes mais animais, são bem simples, o que proporciona mais velocidade e qualidade aos combates, aumentando bastante a diversão.







A HISTÓRIA

Final do século XX, um tempo problemático no qual todos temem a ameaça de um futuro incerto. Sem perceber, humanos com estranhos poderes começam a aparecer. Todos eles possuem poderes incomuns e habilidades atléticas que dão a eles incríveis poderes de luta. Correm boatos que eles se transformam com feixes de luz ofuscantes em bestas horrendas.

OS LUTADORES

Yugo: Lobo
Um lutador com habilidade natural de se transformar, ou seja, ele é um licantropo, um lobisomem que não precisa de lua cheia para se transformar. Ele está investigando Tyron, a enorme corporação que aparentemente teve participação na morte de seu pai.

Gado: Leão
Um amigo íntimo do pai de Yugo. Ele é um guerreiro bestial que persegue um inimigo misterioso que destruiu um grupo militar ao qual ele pertenceu no passado.

Bakuryu: Toupeira
Um cara que é uma fera e serve como um assassino para um sindicato com suas habilidades ninjas.

Mitsuko: Urso
Uma dona-de-casa normal, que tomou conhecimento de seus poderes bestiais quando sua filha foi levada por um sindicado criminoso.

Long: Tigre
Uma figura solitária que odeia seu pai e a sina da transformação em besta. Ele está atrás de um sindicato sombrio.

Alice: Coelho
Uma jovem garota que foi raptada e alterada bio-geneticamente para tornar-se uma gerreira bestial. Ela escapou do sindicato e agora luta para salvar outros como ela.

Greg: Gorila
Um ex-dono de circo de 35 anos, agora procurando por guerreiros bestiais que unam-se a ele para reviver o circo.

Fox: Raposa
Uma lutadora cruel e violenta que tem um senso de beleza e prazer doentio.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

BLOODY ROAR	
HUDSON	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	3.8
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.3

PRÓS
- O sistema Beast Transformation é uma revolução nos games de luta
- Os golpes são animais (literalmente!)

CONTRAS
- Só uma mancada: poderia haver mais lutadores

CLAS. FINAL 4.3

FRONT MISSION 2

Depois de Huffman, o confronto de Alordesh: O Verdadeiro Sucessor de Front Mission

***Ano:* 2065**
***Local:* Ilha de Huffman**

Uma comissão sem ligações governamentais, durante uma pesquisa de natureza geológica, descobre a presença de valiosos recursos minerais na supracitada ilha. Os dois maiores blocos econômicos no panorama mundial, USN (United States of New Continent) e OCU (Oceania Community Union), começam a disputar, diplomaticamente, pelo direito da posse do território. Em 2070 estoura o primeiro conflito de Huffman. Uma longa guerra civil é desencadeada, envolvendo cidadãos dos três territórios (USN, OCU e Huffman). Um ano depois, 2071, as armas nucleares e experiências biológicas de ambas as comunidades econômicas foram proibidas, visando um menor impacto ambiental (e, conseqüentemente, menor perda de riquezas). Em 2072, tendo como mediadora a república de Zaftra, as duas oposições assinaram um tratado de paz, criando fronteiras divisórias, sendo a região leste da ilha pertencente à USN e a oeste à sua contraparte.

***Ano:* 2086**
***Local:* Ilha de Huffman**

Pequenas rixas sobre a posição e respeito às fronteiras marcam a época situada entre 2086 e 2089, esta batizada de "Huffman Crisis". O estopim para o eminente segundo conflito é o chamado "Larcus Case", em 2090. Tal episódio consistiu em um atentado a bomba que destruiu uma fábrica de armas da USN em Larcus, território neutro de Huffman. Soldados da OCU foram acusados de envolvimento com o caso. Em resposta, a USN quebra o acordo de paz e reinicia o confronto. Nesse meio, um grupo mercenário denominado "Canyon Crow" passa a realizar missões não-oficiais para a OCU, sob as ordens do misterioso e traiçoeiro Olson, conquistando dezenas de vitórias sobre os exércitos da USN. Neste grupo se destaca um ex-soldado da comunidade oceânica, Roid Clive, nativo da ilha de Huffman. Suas notáveis características — a perseverança, habilidade na pilotagem de Wanzers e liderança carismática, todas movidas pela sede de justiça brotada em seu peito ao ver sua grande amiga, Kalen, ser morta por Driscoll, comandante das forças da USN, sem ter podido fazer nada para impedir — eram conhecidas e respeitadas por todos aqueles que o seguiam. Durante um ato de traição, a OCU maquinou a tentativa de fazer com que a afamada (ou deveríamos dizer temida?) tropa se defrontasse contra si mesma. Todavia, tal plano falhou, resultando na deserção da Canyon Crow e a morte de Olson, responsável pelo fato. Em 2091, intervindo na situação, a mediadora e pacificadora república de Zaftra tomou seu próprio partido, utilizando-se, apesar de não oficialmente, de seu grupo terrorista Spirits of Zaftra, na luta pelo território. O embate final se deu na ilha de Long Reverse, ao sul de Huffman, onde foram encontrados após a batalha, mesmo tendo a pequena ilha explodido, destroços do Wanzer "Raven", que utilizava a tecnologia experimental denominada "BD" (Brain Dead; cérebros humanos ligados diretamente a corpos de metal), criada pela Indústria japonesa de armas Sakata. Por meio ano após o acontecimento, as duas potências organizaram uma grande investigação para averiguar a veracidade dos rumores sobre a participação da Sakata Corp. no caso. A indústria negou participação, mas informou também a perda de seu presidente e o desaparecimento de Ryuji Sakata, herdeira por direito do império deixado. O caso foi abandonado para ser retomado em 2094, com a aparição de dezenas de novas e reveladoras provas contra a dita corporação entregues por Frederick Lancaster, jornalista do Daily Freedom. Isso culminou na descoberta não só da participação da citada indústria de armas, mas também da existência da Spirits of Zaftra, além de outras ainda mais aterradoras: no primeiro teste com a tecnologia "BD" foi utilizado o cérebro do habilidoso comandante da USN, Driscoll, o já apresentado arquiinimigo de Roid; a Sakata Corp., juntamente com a República de Zaftra, foram as responsáveis pela explosão da fábrica de armamentos de Larcus e, em virtude disso, responsáveis por todo o segundo conflito de Huffman, com o intuito de testar o protótipo da tecnologia "BD". Assim, o diretor da comissão de paz de Zaftra foi preso e os fundos destinados à acusada indústria foram cortados. Sem o apoio financeiro, a indústria chegou à beira da *bancarrota*, sendo salva apenas ao ser comprada e anexada à Iguchi Corp., outra produtora de armas japonesa. Há rumores de que a Iguchi Corp. deu continuidade ao projeto "BD", apesar das constantes negações por parte da empresa. Finalmente, Roid Clive, juntamente com o líder da Spirits of Zaftra, Gentz, que aderiu ao grupo após uma missão suicida ordenada por Zaftra, continua sua luta pela libertação e pelo fim do preconceito e dos problemas sociais da ilha de Huffman.

Fonte de pesquisa: "Soverein Islands", de Lancaster, Frederick; membro da Canyon Crow e correspondente do Daily Freedom.

***Ano:* 2102**
***Local:* Território de Alordesh**

Nove anos após o término do segundo conflito da Ilha de Huffman, a até então membro da OCU (Vide Box), República de Alordesh (antigo território abrangendo Bangladesh e outros pequenos países ao redor), descontente com a fome e a pobreza que assolavam o país devido ao descaso dado pela OCU, se rebela contra a união, iniciando um golpe de estado encabeçado pela autodenominada Revolucionary Army. As sombras do passado retornam, causando mais uma guerra civil.

***Ano:* 2102**
***Local:* Base de Armazenamento de Rimian**

Na base de transporte de armamentos da OCU, na região florestal de Rimian, Território de Alordesh, o segundo tenente Ash Farouk luta para defender sua base dos ataques de Alordesh. Sem outra alternativa, Ash e seus homens batem em retirada, deixando para trás um dos soldados, Griff, mas aguardando pelo momento para um contra-ataque.

É aqui que começa a sua aventura.

Este é o verdadeiro sucessor de Front Mission, um mega-sucesso para Super Famicom no Japão que passou meio batido pelos States e, conseqüentemente, aqui também.

O game traz de volta todos os elementos que fizeram do primeiro FM um estrondoso sucesso: uma trama repleta de reviravoltas e complexas armações políticas, um sistema de estratégia consagrado e, claro, os grandes Mechas Wandrug Panzers (ou Wanzers, se preferir).

Mas não se iluda: este não é um game idêntico ao primeiro. Seu Storyline, apesar de um tanto curto, é tão envolvente quanto o original ou até mais, com segredos e mistérios, muitos deles provenientes do

primeiro, a serem descobertos. Entre as inovações, há agora o sistema de **AP** (Action Points, Pontos de Ação), que são gastos a medida que você executa ações, desde andar até atacar, tendo cada um o seu custo próprio, concedendo-lhe um maior desafio e natureza estratégica. Você também ganha os **Honor Points**, ou pontos de honra, ao matar inimigos em certas circunstâncias, como atacar pela frente, etc, estes tendo também seu leque de Skills. A munição também passou a ser um fator importante, bem como o peso dos itens, que age diretamente sobre a movimentação de seu Wanzer.

Várias das antigas Skills (técnicas) foram recuperadas, sendo algumas alteradas para dar maior equilíbrio às batalhas (como é o caso da valiosa Duel, agora não tão eficiente pois você não mais escolhe o ponto a se acertado), enquanto outras mantidas, intocadas (como a Double Punch, Critical ou a Speed). Contudo, estas não são mais ativadas em todas as batalhas automaticamente. Você passa a depender mais da sorte (e do nível de suas técnicas) para que sejam usadas.

Uma das maiores novidades é a presença da possibilidade de navegar em uma "Internet fictícia", onde constam endereços de empresas e instituições. Você tem a oportunidade também de receber E-Mails, bem como acessar Home Pages proibidas ou secretas. Sinta-se um Hacker, quebrando códigos e senhas de acesso. E acredite: por trás da rede e seus enigmas desafiantes escondem-se muitos mistérios.

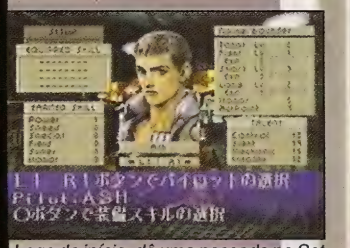
Os Wanzers continuam a ter as partes básicas, como pernas, braços e corpos. As mochilas agora são as únicas capazes de guardar itens, mas algumas servem somente para aumentar a potência do motor (este último influindo na movimentação, bem como no peso por unidade). Por tocar neste tópico, o peso, diferente da anterior, pode exceder o máximo de 100 toneladas, dependendo do motor. Os computadores agora possuem de quatro a cinco configurações a serem escolhidas, permitindo a especialização em certa área de ataque. Esquecemos de mencionar, mas estas últimas ainda estão presentes, sendo elas: Fight (luta corporal, utilizando-se de socos, garras e bastões, de alto poder mas de baixa velocidade, sendo sempre a última a agir a não ser que você possua técnicas que contrariem isso); Short (armas de curta distância, como metralhadoras, rifles, lança-chamas, etc com dano razoável); e Long (lança mísseis, lança granadas, lança foguetes, bazookas e canhões causadores de resultados de média eficiência), cada qual com suas técnicas e contagem de experiência específicos. Existe uma quarta, a Skill, que depende do nível e configuração do computador e concede habilidades especiais aos wanzers. Há ainda a opção de alterar o nome e a cor dos Wanzers além da novidade de rebatizar os personagens, novamente diferenciando-se de Front Mission.

Os Shops, Setups e Colosseuns continuam presentes, mas de uma forma diferente. Destes, os shops foram os únicos que quase não sofreram alterações, ganhando somente a opção de, além de comprar um computador novo, regular a CPU (Clock Up), deixando seu Mecha mestre em certa categoria. Os Setups agora têm a opção de visualizar seu Mecha de vários ângulos, dando um toque de charme a seu design. Por fim, os Colosseuns. Estes foram bastante alterados, ganhando a escolha de lutar em grupo ou em separado, mas em nenhum deles há ganho de Experiência. A luta solo em si mudou. Agora você escolhe todos os seus comandos antes da batalha se iniciar, obrigando você, observando os status, a prever os ataques do inimigo.

Outra das grandes novidades é o modo "Versus", onde não somente você poderá enfrentar um amigo, mas também testar suas características, tudo isso em uma espécie de Colloseum, tendo batalhas solo ou em time. Para tanto são necessários dois Memory Cards, o que possibilita o confronto entre Wanzers de Skills, níveis e equipamentos diferentes. Logo Não é tão impossível um confronto entre Ash especialista em Fight contra um Ash especialista em Short de um amigo seu.

Claro, não poderíamos esquecer de mencionar a parte gráfica, onde a evolução é muito mais visível. Os antigos Mechas em 2D foram substituídos, e com muito sucesso, por polígonos (até 60 frames por segundo), possibilitando sua observação por diversos ângulos e proporcionando um efeito 3D semelhante ao de "Cyber Trooper Virtual On" para Saturn. O cenário, da mesma forma, também ganhou gráficos poligonais e texturizados, em efeitos como os de Final Fantasy 7. A parte sonora, no geral, ficou muito boa, com efeitos sonoros avançados e várias músicas remixadas. Os controles são eficientes, mas uma visão aérea faz bastante falta.

Os mestres da Square chegaram a criar uma cidade inteira em CG apenas para a apresentação do game.



Logo de início, dê uma passada no Setup e confira os Skills. Seus personagens já começam com alguns, mas você precisa equipá-los do estoque.

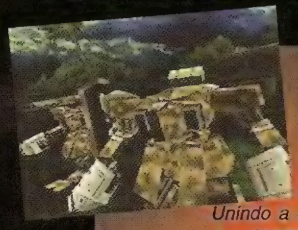
O poder de suas armas, vai ficando mais alto ao longo do game, com o aumento de suas Skills.

O Storyline é um dos mais bem elaborados e envolventes desde Final Fantasy VII — ou podemos até mesmo ser mais ousados e dizer, um dos melhores da história da Square. Este passa a ser focalizado, em seu decorrer, em vários personagens diferentes, não tornando-o uma epopéia de um único homem. Os encontros e desencontros são constantes, mas dispostos de uma forma completamente intrigante, que anula a possibilidade de considerá-los monótonos. Tudo isso rumando para um desfecho espetacular. O pequeno trecho conferido no início da matéria é um minúsculo exemplo do que você encontrará.

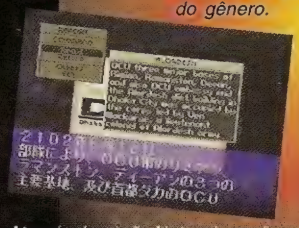
Apenas alguns "furos", que realmente não chegam a atrapalhar, mas incomodam àqueles que jogaram a versão anterior, impedem que este seja considerado um roteiro perfeito. Exemplos disso são encontrados com mais freqüência na Rede, onde várias informações contradizem o ocorrido em Front Mission (você, apreciador veterano da saga de FM1, já ouviu falar em "Fredelic Lancastor"? E do livro do mesmo autor, "Islands of Motherland"? Ou então da república de "Zerftra" ou "Zafitra"? E será que Roid Clive, um guerreiro decidido, calado e sério se tornaria um punk com um grande moicano ruivo?).

Fora isso, a cada missão você se verá mais e mais envolvido por esta trama complexa e cativante, onde o desenrolar dos mistérios se dá a cada escolha feita e decisão tomada (algo comum nos games da produtora). Enfim: Front Mission 2 tem tudo para se tornar (mais) um best seller desta softhouse que está fazendo a cabeça de muitos donos de PlayStation por todo o mundo. Ponto para a Square.

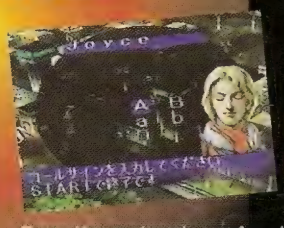
Na próxima edição você confere a lista de Skills e Passwords/Access Code, além dos segredos para se conseguir os wanzers secretos Iyana W. e Raven e mais detalhes sobre a trama que envolve a Ash e seus amigos. Ah, e só mais um lembrete: não faça como Kamikaze, ataque pela frente e ganhe mais Honor Points!



Unindo a qualidade do primeiro com a tecnologia atual, a Square conseguiu se superar com este que já pode ser considerado um clássico do gênero.



Através da opção Network, você pode, utilizando-se de códidos, acessar uma espécie de Internet Fictícia.



Como já mencionado, você pode re-batizar seus personagens, e não apenas seus Wanzers.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

FRONT MISSION SECOND

SQUARE	CD
ESTRATÉGIA	1 OU 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.7
SOM	3.6
JOGABILIDADE	3.7
ORIGINALIDADE	4.5
DIVERSÃO	4.8

PRÓS

- Traz devolta todo o brilho e pontos positivos presentes no Front Mission original de SNES, corrigindo em definitivo o erro que fora FM Gun Hazard

CONTRAS

- Pequenos furos em nomes e localidades originárias do primeiro FM.
- Uma visão aéreas faz falta em algumas partes, onde seus Wnazers se confundem com os oponentes.

CLAS. FINAL 4.7

WILD ARMS

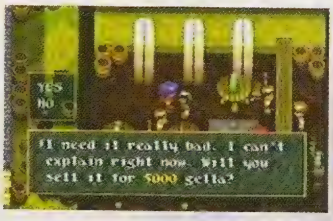
A SAGA CONTINUA...

Como foi prometido na edição anterior, este mês publicamos para você uma porrada de listas de itens, armas, equipamentos, enfim, simplesmente tudo o que você precisa saber para debulhar o game sem deixar nada para trás. Devido a essas circunstâncias a estratégia teve que ser super reduzida, mas não deixe de acompanhar a nossa próxima edição com mais uma parte de nossa super estratégia e a relação de todas as Tools dos personagens e todas as suas habilidades. Até a próxima e vamos à (mini) estratégia...

CONTINUAÇÃO DA ESTRATÉGIA.

Saia de Port Timney, e fique andando no deserto até encontrar o "Maze of Death".

Pegue o Crystal Bud, volte para o local onde antes havia um save point e use a Bomb de Rudy. Siga em frente



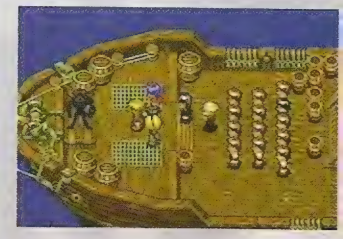
Volte para Port Timney e venda o Crystal Bud por 5.000 gella para o Captain Bartholomew no Pub.

Enfrente Zed, concentrando seus ataques mais fortes (a magia Valkyrie de Ceci é ótima neste inimigo), ele irá fugir.

Logo na entrada, seguindo para o Norte há um save point. O objetivo desta parte do game é mover estas estátuas (foto) para abrir o caminho principal.

Pegue todos os itens, Mate o mestre Chaos e pegue a Death Rune

Já no navio, na hora do casamento responda as frases nessa ordem: "The Bride walks forward", "Olivia Clare", "Bartholomew", "Sweet Candy", "Old Moon", "Right Hand", "Crystal Bud", "8th", "Lucadia" e "Go for it".



No meio da confusão, vá para o lado oposto do navio e....

...consiga a Thunder Rune. Por este mês é só, até a próxima Gamers.

EQUIPAMENTOS

JACK VAN BURACE

ARMAS
Artic Blade
Chrome Blade
Might Blade
Vorpal Razor
Crystal Edge
Spirit Blade
Extinction
Eradicator
Black Feral
Doom Bringer
Violator
Juggernaut (derrote o chefe "escondido" em Ancient Arena)

ARMADURAS
Old Cape
War Coat
Sun Poncho
Journey Coat
Survive Cape
Dusk Poncho
Blue Wind
Sioux Poncho
Prairie Coat
Dawn Poncho
Jolla Poncho
Jade Wilder (Derrote Lucifer, o Golem na Statue Area de Maduke)

PROTEÇÃO DE CABEÇA
Cowboy Hat
10-Gallon Hat
My Grand Hat
Lone Wolf
Sunbird Hat
Texas Number

RUDY ROUGHNIGHT

ARMAS
Long Knife
Long Sword
Bastard Sword
Claymore
Bronze Sword
Cross Saber
Night Fencer
Hybrid Sword
Energy Saber
Sword Radius
Silver Blade
Divine Blade (Derrote Boomerang em Ancient Arena)

ARMADURAS
Travel Vest
Hard Cloak
Armor Vest
Guard Jacket
Chain Cloak
Metal Jacket
Cross Cloak
Red Jacket
Warrior Vest
Battle Cloak
Assault Coat
Braver Vest (Derrote Seto, o Golem em Mine Area de Maduke)

PROTEÇÃO DE CABEÇA
Bandanna
Metal Band
Head Gear
Brass Band
Hyper Gear
Dead Heat

CECILIA LYNNE ADLEHYDE

ARMAS
Mage Staff
Magical Rod
Dream Rod
Prism Stick
Rune Staff
Sorcery Wand
Rainbow Wand
Crest Wand
Lunar Rod
Lunatic Wand
Princess Rod
Dist Dims (Ande pelo meio do deserto ao noroeste do mapa até encontrar Barbados, o Golem)

ARMADURAS
Body Armor
Breeze Cape
White Robe
Mist Blazer
Magus Robe
Protect Cape
Chic Bolero
Ruby Bische
Shining Cape
Mirage Coat
Garnet Vische
Filgaia Robe
Pret- a- Porte (Navegue pelos oceanos até encontrar Leviathan, o Golem)

PROTEÇÃO DE CABEÇA
Capuche
Cute Ribbon
Serenade
Silver Band
Blue Ribbon
Ruby Tiara

SPECIAL ITEMS

Confira agora todos os itens disponíveis no jogo (guarde bem esta lista, você vai precisar).

ITENS PARA A MÃO ESQUERDA (RUDY)	
Buckler	Protetor para mão esquerda
Round Shield	Protetor para mão esquerda
Reflex	Protetor para mão esquerda
Meyal Shield	Protetor para mão esquerda
Power Bust	Ataca duas vezes e em 75% do tempo normal

ITENS PARA A MÃO ESQUERDA (JACK)	
Hide Glove	Protetor para mão esquerda
Hard Guard	Protetor para mão esquerda
Gaunlet	Protetor para mão esquerda
Boom Getter	Protetor para mão esquerda
Side Blade	Protetor para mão esquerda
Chris Knife	Arma para mão esquerda
Blade Crash	Arma para mão esquerda
Reverse Edge	Arma para mão esquerda

ITENS PARA A MÃO ESQUERDA (CECI)	
Mystic Word	Livro Mágico
Secret Book	Livro Mágico
Elder Scroll	Livro Mágico
Necronomicon	Um Livro mágico que aumenta o nível da magia (Raramente você pode adquiri-lo combatendo em De La Metalica)
Holy Parasol	Absorve a magia do inimigo como se fosse MP

OUTROS ITENS	
Spirit Key	A chave para Odoryuk's Spirit. (pegue com o velhinho em Tarjan Village)
Secret Tool	Tool com o poder dos guardiões, pegue-a em uma caixa do lado de fora do Vassim's Lab e dê para o carpinteiro em Adlehyde. Vá para a estátua no canto Noroeste do Castle Rune.
Dispellado	Quebra o selo da Banned Area. Vá para Baskar Village e acerte a cabeça do cachorro do chefe com a Wand (tool de Ceci) Se ele disser qualquer coisa diferente da idade dele você está no caminho certo. Vá para Adlehyde e doe 100.000 gella. Fale com o cara novo no bar e ele lhe dará o item.
Black Pass	Encontrado no cadáver de Gemini. Leve para a estante de livros da loja de armas de Adlehyde e use para abrir as escadas secretas.
Gella Coin	Cara ou coroa...
Bone	...? Isso é o que você deve fazer com este item: Use a Mystic Force de Ceci e então o Bone. Seus personagens estarão abençoados com a Lucky Shot, que causará um critical hit toda vez que você atacar um inimigo.

CURES

Equipe os Cures em sua mão esquerda para prevenir a condição associada ao item

Moon Stone	Anula Poison
Olive Branch	Anula Disease
Silver Harp	Anula Silence
Blue Circlet	Anula Paralysis
Clear Chime	Anula Confusion
Memoirs Pen	Anula Forgetfulness
Angel Quill	Anula Bad Omen
Sunglasses	Anula Flash
Full Libra	Anula todos os tipos de Status anormais (você ganha este item quando derrota o quarto mestre na Ancient Arena)

RINGS

Você pode comprar estes itens. Equipe-os conforme a fraqueza dos inimigos. Use a magia "Analize" de Cecilia para saber a fraqueza de cada inimigo.

Geo Ring	Poder da Terra (Earth)
Aqua Ring	Poder da Água (Water)
Flame Ring	Poder do Fogo (Fire)
Wind Ring	Poder do Vento (Wind)
Thunder Ring	Poder do Trovão (Thunder)
Spirit Ring	Poder da Alma (Soul)
Holy Ring	Poder do Abençoado (Holy)
Demon Ring	Poder do mal (Evil)

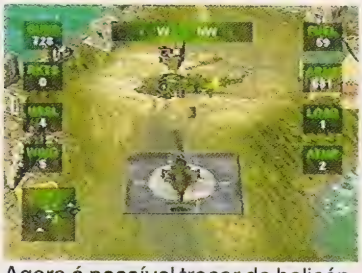
ITENS GERAIS DE MÃO ESQUERDA

Goat Doll	Revive um aliado (um dos itens mais importantes do jogo; previne que você morra durante uma batalha, contanto que você tenha uma equipada. Compre no mercado negro de Adlehyde por 1.500 gella)
Talisman	Recupera HP a cada turno de batalha ou por passos dados
Mind Gem	Recupera MP a cada turno de batalha ou por passos dados
Force Unit	Aumenta sua Força
Holy Grail	Resiste a ataques mortais
Pouch	Gella X2 em 25% das batalhas
Wind Vane	100% de chance de acerto em ataques surpresas
Orb of Power	Aumenta seu HP total em 25%
Orb of Life	Aumenta seu HP total em 50%
Wise Slate	Aumenta seu MP total em 25%
Missanga	Aumenta sua Sorte (Lucky) em um nível
Mystic Slate	Aumenta seu MP total em 50%
Amulet	Aumenta sua Sorte (Lucky) em dois níveis
Sherrif Star	Medalhão do herói legendário (este fantástico item turbina suas habilidades a alturas extraordinárias. Você consegue derrotando a Criatura no Abyss)
Frog Badge	Anula os poderes elementais (use os "Trickster Attacks" de Jack para roubá-lo dos inimigos no Abyss)
Fish Badge	Anula os Status: Thunder, Holy, Evil (use os "Trickster Attacks" de Jack para rouba-lo dos inimigos no Abyss)

SPECIAL ITEMS

REGULAR ITEMS	FUNÇÃO
Heal Berry	Recupera 200 HP
Potion Berry	Recupera 1000 HP
Mega Berry	Recupera 2000 HP
Magic Carrot	Recupera 50 MP
Revive Fruit	Recupera consciousness
Full Revive	Ressuscita e recupera todo o HP
Antidote	Cura Poison
Medicine	Cura Disease
Violet Rose	Cura Silence
Heat Save	Cura Paralysis
Pinwheel	Cura Confusion
Toy Hammer	Cura Forgetfulness
Holy Simbol	Cura Bad Omen
Light Shroom	Cura Flash
Nectar	Recupera todo o HP e MP
Ambrosia	Retira qualquer Status e recupera todo o HP de todos
Bullet Clip	Recarrega a munição das Arms de Rudy
Secret Sign	Diminui em um MP o custo das Fast Draws
Crest Graph	Matéria prima para se fazer magias
Power Apple	Aumenta Strength em 1 número
Hard Apple	Aumenta Vitality em 1 número
Mystic Apple	Aumenta Sorcery em 1 número
Agile Apple	Aumenta Response em 1 número
Duplicator	Use para abrir as Elws Piramids e lugares fechados por mágica
Lucky Card	Dobra a Exp. e a Gella ganha na batalha
Small Flower	Aumenta o Status de Sorte (Lucky) de seu personagem

NUCLEAR STRIKE



Agora é possível trocar de helicóptero durante a fase, rola até Hovercraft.

Fique ligado no radar na parte inferior esquerda da tela, os pontos vermelhos são os inimigos.

Tudo começou há anos atrás com Desert Strike para Mega Drive, então o game originou uma série de fama respeitável. O game original ainda saiu para Super NES, PC e portáteis, repetindo o sucesso. Depois veio Jungle Strike, a versão na selva, também para Mega. O próximo da série foi Urban Strike, com missões detonantes em plena cidade grande. Mais recentemente, a Electronic Arts lançou Soviet Strike para Playstation, já com gráficos poligonais e considerado o melhor da série. Agora a empresa lança o quinto game da série Strike.

A fórmula do jogo sempre foi uma jogabilidade simples, muitos tiros e a estratégia essencial para passar pelas várias missões cabeludas, e, em Nuclear Strike, não é diferente. O game traz gráficos poligonais super detalhados e com efeitos incríveis. Assim como em Soviet, seu arsenal continua bem completo, a jogabilidade é a tradicional da série, com muitas fases, cada uma com missões múltiplas. A dificuldade está na medida certa, quem já detonou as outras versões não terá problemas. O destaque vai para os efeitos sonoros, que estão mais realistas que nunca.

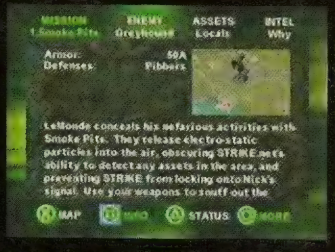
A novidade é que agora você não tem apenas um helicóptero para detonar uma tonelada de inimigos. Seus veículos variam desde vários tipos de helicópteros até tanques e hovercrafts.

Nuclear Strike é, com certeza, o melhor game de toda a série Strike, uma excelente pedida para quem quer dar uns tiros e gastar uns neurônios.

Ative o mapa constantemente para evitar as áreas de perigo, você pode se dar muito mal se for cercado por vários inimigos.

Para pegar itens e outros objetos, basta ficar sobre eles e o helicóptero vai pegar o item com uma espécie de gancho.

Aperte Start para conferir o mapa da fase. Seu helicóptero é representado pela seta branca no mapa. No topo à esquerda da tela você confere a sua missão (aperte □ para ter mais detalhes). Depois de cumprir uma missão, volte para a tela do mapa e aperte ↓ para ativar a próxima missão.



Na tela do mapa, aperte □ para ter mais informações sobre a missão, os inimigos ou os itens. Apertando ▲ você confere o Status da missão.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

NUCLEAR STRIKE	
ELECTRONIC ARTS	CD
ESTRATÉGIA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.6
SOM	3.3
JOGABILIDADE	3.5
ORIGINALIDADE	2.7
DIVERSÃO	3.9

PRÓS

- O jogo é bem longo, com várias missões compridas, uma mais legal que a outra
- Todos os elementos que fazem a série divertida estão de volta melhores ainda

CONTRAS

- O grau de dificuldade é um pouco elevado, mais recomendado para quem já detonou os outros games da série

CLAS. FINAL 3.6

O game de Sub - Zero já está fazendo o maior sucesso, e como sempre nós tratamos de detonar o game, damos tudo mastigadinho para você. Na edição passada você conferiu a estratégia detalhada para as quatro primeiras fases do game, agora você confere as quatro fases restantes e o final do jogo. Estratégia completa mesmo é na Gamers.

FIRE ELEMENT

PASSWORD

JYPPHD

ITENS

Potion, 2 Formulas, 3 Urns, 4 Herbs, Mask, Vida, Eye

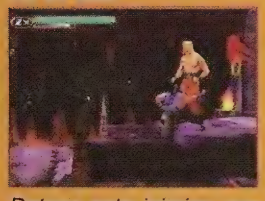
MAGIA

Ice Shatter - congelar com Ice Blast (↓→+SB) duas vezes e então aplicar um Uppercut (↓+SA)

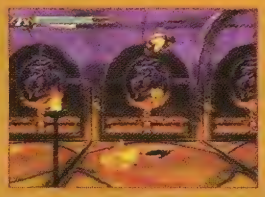
BOSS

Fire God

Há uma Potion logo no início da fase.



Detone este inimigo que usa os mesmos golpes de Jax e pegue uma Formula em seguida.



Nas partes com o chão em chamas você deve passar correndo e pulando. Há partes em que sobem chamas que tiram bastante energia, fique esperto. Seja rápido para pegar esta Urn.

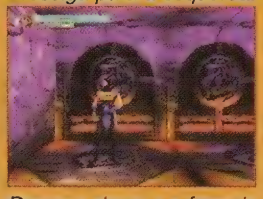
Chegando nesta parte, você deverá ativar uma alavanca, mas antes pule na plataforma e pegue um Herb, então desça para a esquerda, fique em frente à alavanca, vire para a direita, ative-a...

...e corra imediatamente para a direita para pegar nesta plataforma e obter a chave.

Além do chão em chamas, agora há outros obstáculos. Passe com cuidado para pegar esta Urn.

Para matar os inimigos que ficam correndo e desaparecendo, basta ficar pulando reto e aplicando CA no alto, três bastam.

Agora desça pela corda e vá para a esquerda. Pegue um Herb, uma Mask e desça mais uma corda. Prossiga para a esquerda.



Pegue a chave e a formula e então volte pela direita.

Pule de plataforma em plataforma e fique esperto para pegar uma vida. Mais adiante há um Eye.

Seja rápido para pegar esta Urn antes de ser queimado.

Mate o inimigo, ative a alavanca e corra imediatamente para a esquerda para entrar no local que você acabou de abrir.

Pegue um Herb, uma chave, ative a alavanca e corra imediatamente para a direita.

Suba por esta plataforma e prossiga por cima, há um Herb logo em frente.

Agora use qualquer uma das duas chaves que você pegou para abrir a porta que leva ao chefe de fase.

BOSS

O deus do fogo não é muito difícil, mas você não pode congelá-lo. Para evitar danos, use uma Mask. Corra em direção ao chefe, aplique um combo de 6 hits, corra novamente, aplique mais um combo e repita até detoná-lo.

Sub finalmente consegue o quarto símbolo elemental necessário para obter o amuleto de Shinnok, mas Quan Chi aparece e leva o símbolo. Rayden chega para dar uns conselhos ao Ninja.

PRISON OF SOULS

PASSWORD

RGTKCS

ITENS

6 Herbs

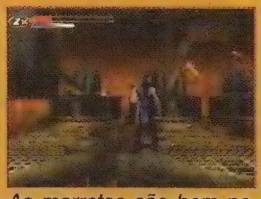
MAGIA

Super Slide - ←+BL+SA+SB

BOSS

Cyber Guardian

Pegue um Herb logo no início da fase. Os inimigos desta fase possuem armas, para tirar a arma, aplique uma rasteira (←+CB). Se eles estiverem atirando, aproxime-se com um Slide (←+BL+SB+CB), que também tira a arma.



As marretas são bem perigosas, aproxime-se devagar e passe correndo no momento certo. Aqui também há inimigos com arma, tome cuidado redobrado. Depois da parte das marretas há mais um Herb.

Fique esperto com as barreiras de energia, só passe quando elas desaparecerem por completo. Após a primeira barreira tem um Herb.

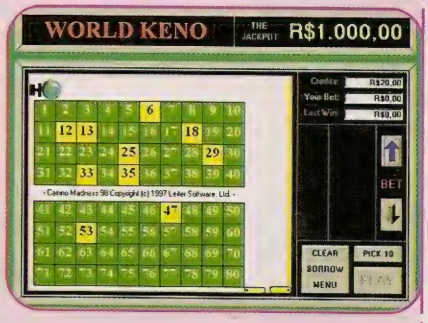
Mais adiante você é capturado e preso.

Casino Madness '98

Configuração Mínima

Pentium 60 Mhz, 16 MB RAM, Drive de CD-ROM de Dupla Velocidade, Placa de Vídeo VGA modo 256 cores, Placa de som Sound Blaster e Windows 95..

Casino Madness 98 traz uma coletânea dos melhores jogos de cassino em um só programa. São 8 dos mais populares jogos disponíveis também na versão de demonstração sendo 6 jogos de carta, uma máquina de slots e o famoso keno. Os controles do jogo são bem intuitivos, nos jogos de carta clique em Deal para receber as cartas. Na roleta clique em Spin para rodá-la e em Keno clique em Play para que as bolas sejam sorteadas. O ponto contra é que por determinação do fabricante este jogo deve ser instalado em winchester. Ele ocupa pouco mais de 10 MBytes. Se você gosta deste gênero de jogo instale-o pois ele é com certeza o melhor jogo de cartas desta edição de nossa revista.



21 Card Trick

Em 21 você verá o computador fazer um truque de cartas com você. Você talvez já deve ter visto alguém fazendo este truque e agora tem a chance de vê-lo na tela do computador. Uma série de cartas são apresentadas, primeiramente memorize uma carta e conte ao computador em qual linha ela está clicando no botão correspondente: row 1 para a primeira linha, row 2 para a segunda linha e row 3 para a terceira linha. Após informar o computador em que linha sua carta está ele a adivinhará. Confira.

Configuração Mínima

PC 486 DX2 66 Mhz, 8 MB RAM, Drive de CD-ROM de Dupla Velocidade, Placa de Vídeo VGA, Placa de som Sound Blaster, Windows 95 e Direct-X

Configuração Mínima

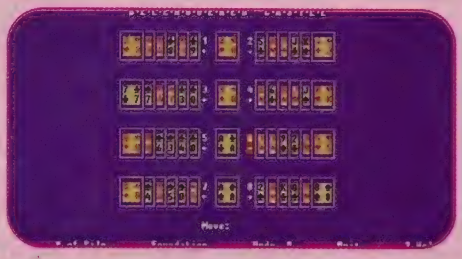
PC 486 DX2 66 Mhz, 8 MB RAM, Drive de CD-ROM de Dupla Velocidade, Placa de Vídeo VGA, Placa de som Sound Blaster e Windows.

500 for Windows

500 é um jogo de cartas desenvolvido para rodar em Windows. As regras são parecidas com o as do famoso jogo de cartas Hearts. No menu principal foi colocada uma foto do programador do jogo com sua esposa. Para iniciar uma partida clique em Start Game. O destaque do jogo é a possibilidade de alteração das configurações do jogo.

Abroad

Se você gosta de jogos de paciência dê uma olhada em Patience Abroad. São nove jogos de paciência em um só programa. O único ponto contra este programa é o fato de ele ter sido desenvolvido para o DOS requerendo um pouco mais de atenção na hora de se jogar. Utilize as setas do teclado para se movimentar entre os itens do menu. Para acessar um jogo tecle Enter. Dentro de um jogo, para se referenciar as cartas use a tecla correspondente à letra que fica acima do desenho da mesma.

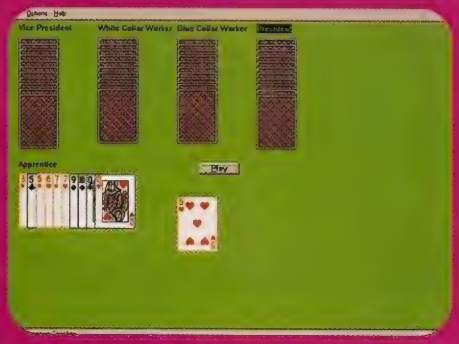


Configuração Mínima

PC 486 DX2 66 Mhz, 8 MB RAM, Drive de CD-ROM de Dupla Velocidade, Placa de Vídeo VGA, Placa de som Sound Blaster e DOS.

ACME

Em ACME você tem que se livrar de suas cartas antes que os seus oponentes. Para iniciar um novo jogo clique em Game | Deal. Depois disso selecione suas cartas maiores para descartar. Para finalizar este programa clique em Game | Exit.

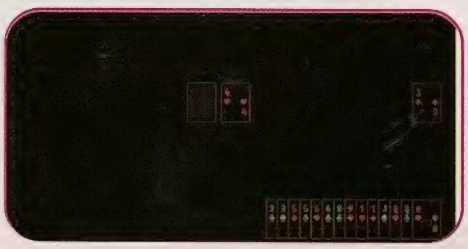


Configuração Mínima

PC 486 DX2 66 Mhz, 8 MB RAM, Drive de CD-ROM de Dupla Velocidade, Placa de Vídeo VGA, Placa de som Sound Blaster e Windows 95.

Canasta

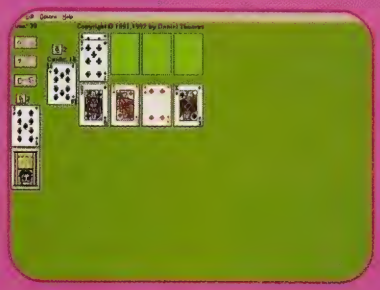
Canasta é um jogo de cartas que surgiu na América do Sul e que foi exportado para os Estados Unidos em 1948 quando em pouco tempo se tornou o jogo de cartas mais popular daquele país superando o Bridge. Canasta é jogado com 2 baralhos completos, incluindo os curingas, totalizando 108 cartas. Este jogo foi desenvolvido para ser rodado em DOS. Para se referenciar a uma carta use o número e na sequência a inicial do naipe, em inglês. Este jogo foi desenvolvido para DOS, para finalizá-lo tecle ESC e em seguida tecle Q.



Configuração Mínima

PC 486 DX2 66 Mhz, 8 MB RAM, Drive de CD-ROM de Dupla Velocidade, Placa de Vídeo VGA, Placa de som Sound Blaster e DOS.

Canfield

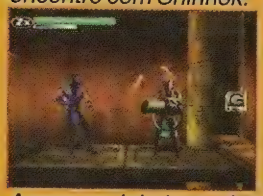


Canfield é um jogo de paciência. Na sua forma original ele pode ser difícil de ser terminado, mas é bastante divertido, ele é bem parecido com o paciência que vem com o Windows, mas traz uma série de mudanças. Esta versão de Canfield traz 5 níveis diferentes de dificuldade. Para iniciar o jogo clique em Game | New Game e para finalizar clique em Game | Exit.

Configuração Mínima

PC 486 DX2 66 Mhz, 8 MB RAM, Drive de CD-ROM de Dupla Velocidade, Placa de Vídeo VGA, Placa de som Sound Blaster e Windows.

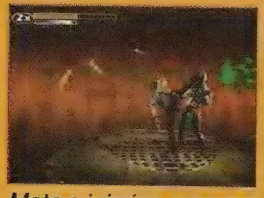
Na prisão você tem um encontro com Shinnok.



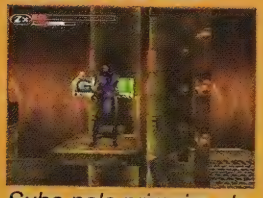
Agora os inimigos têm canhões, em compensação eles estão mais bobos. Aproxime-se rápido dando Slide ou corra e dê uma rasteira para tirar a arma dele, então detone-o. Depois deste primeiro elevador, caia no próximo buraco para pegar um Herb.

Para passar por estas marretas, pule na plataforma e fique no canto, corra no momento certo.

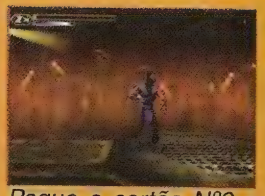
Aqui você deve dar um pulo bem longo para alcançar a próxima plataforma.



Mate o inimigo, pegue o cartão Nº 1 e volte.



Suba pelo primeiro elevador (Use L1+▲ para subir e L1+X para descer) e siga para a direita (há um Herb no caminho).



Pegue o cartão Nº2 e siga para a direita, suba mais um elevador e continue indo para a direita.

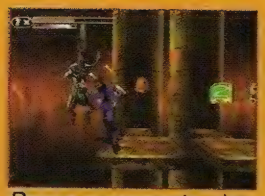
BOSS

Este chefe é um pouco chato, além de você na poder congelá-lo, não é possível aplicar combos nele, mas com um esqueminha tudo se resolve. Corra em direção ao robozão, quando chegar perto dele aplique um CA (não ←+CA), pule para trás imediatamente e repita. Outra maneira boa é chegar perto dele, aplicar um CA, pular para cima (↑) e dar um CA no ar, então pular para trás e repetir. Sempre que você estiver encurralado no canto, escape com um slide por baixo.

Agora pegue o cartão Nº 3 e volte para a esquerda.

Neste elevador, suba uma vez, vá para a direita, pegue um Herb e volte, então suba mais uma vez e vá para a direita.

Mais um elevador para você subir.



Pegue o capacete, desça o elevador e vá para a direita, caia no final da plataforma e prossiga para a direita. Suba mais um elevador e continue indo para a direita, suba o último elevador (ufa!) e vá para a direita.

Por fim, fique em frente à estátua de Shinnok, use o capacete que dá força sobre-humana à Sub Zero e então aplique rapidamente uma voadora com CA para derrubar a estátua e prosseguir.

As capangas de Quan Chi estão de olho em Sub-Zero, enquanto ele se aproxima da fortaleza de Shinnok.

BRIDGE OF IMMORTALITY

PASSWORD

QFTLWN

ITENS

2 Urns, Herb, Vida

MAGIA

Freeze on Contact - ↓→→+SA (segure →+SA)

BOSSES

Dino Guardian, 3 Cyber Guardians

Depois de detonar uns inimigos, prossiga para a direita e caia logo no primeiro buraco. Mas antes vá um pouco para a direita e peque um Herb e uma Urn. Depois de cair no buraco, continue prosseguindo para baixo que você logo encontrará o primeiro chefe.

BOSS 1

Este é outro chefe chatinho. Primeiro, tente ficar na exata distância em relação ao dinossauro mostrada na foto, então fique pulando para cima (↑) e apertando CA no ar, assim você consegue tirar mais da metade da energia dele sem tomar nenhum dano. Em certo momento o chefe começa a atacar, quando isso acontecer faça o seguinte: fique dando Slides por baixo e só aplique voadoras com CA quando ele soltar fogo, caso contrário continue com Slides. Detonando-o, pegue a chave e volte subindo pela direita.

BOSS 2

O segundo chefe é babinha, o esquema dele é o mesmo do chefe da fase anterior. Chegue perto dele, aplique um CA, pule para cima e aplique mais um CA no ar, então pule para trás, corra na direção dele, aplique um CA e blá, blá, blá. Dê Slide por baixo para sair do canto se você estiver encurralado. Depois de detonar com ele, pegue a chave e continue para a direita.

Depois do 2º chefe, caia aqui e pegue uma vida, então vá para a direita.

BOSS 3

O esquema do 3º chefe é o mesmo do anterior, mas tome mais distância antes de se reaproximar, pois ele tem uma metralhadora que é mais rápida que o lança-chamas do robô anterior. Outra opção é fazer o esquema (chegar perto e aplicar CA, pular para cima e aplicar outro CA no ar) e imediatamente fazer um Slide para passar por baixo, repita. O chefe deixa uma Urn, pegue e siga para a direita.

Chegando nesta plataforma, caia pela direita para encontrar o quarto chefe de fase.

BOSS 4

O esquema do quarto chefe é i-dên-ti-co ao do Boss 2. Depois de acabar com mais este chefe, pegue a última chave e saia pela direita. Fique sobre a plataforma que ela o levará para cima, então prossiga para a direita.

Aqui há dois destes inimigos ao mesmo tempo, tome muito cuidado.

No final da fase, use qualquer uma das chaves que você pegou para poder entrar na fortaleza de Shinnok, a fase final.

SHINNOK FORTRESS

PASSWORD

XJKNZT

ITENS

5 Herbs

MAGIA

Polar Blast - →→←+SA

BOSSES

3 Beauty Guardians, Quan Chi, Shinnok

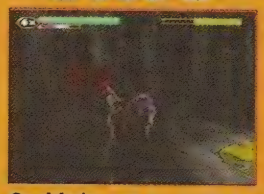
1: *Os inimigos desta fase são bem complicados e demoram bastante para morrer, mas também dão mais experiência. Prefira matar os inimigos que estão no andar inferior da fortaleza para ganhar a única magia desta fase, dos outros apenas desvie-se. Lembre-se que para subir elevadores basta apertar L1+▲ e para descer é L1+X. Não deixe de pegar este Herb antes de enfrentar a primeira Boss.*

BOSS 1

2: *Nada pior do que bater em uma mulher. Ainda mais quando ela é uma gatinha, mas foi ela quem começou, então desça o cacete. Use o já manjado esquema de correr, aplicar combo de 6 hits, correr e repetir.*

A primeira chefe deixa a chave Nº 1, pegue-a e prossiga para obter a próxima chave.

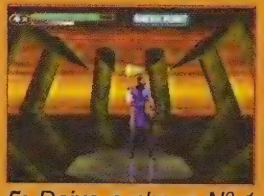
BOSS 2



3: *Mais uma gatinha para você detonar, sem dó. Use o mesmo esquema.*

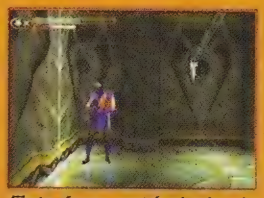
Pegue a chave Nº 2, siga para a direita e suba pelo elevador.

4: *Mais um Herb para você, mas cuidado com o inimigo.*

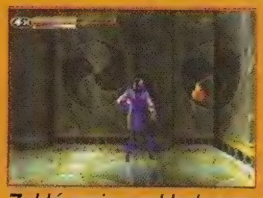


5: *Deixe a chave Nº 1 neste local e desça.*

6: *Pegue mais um Herb no caminho para a terceira chefe.*



Esta fase está cheia de guilhotinas, passe com cuidado para não ser cortado.



7: *Há mais um Herb neste local.*

BOSS 3

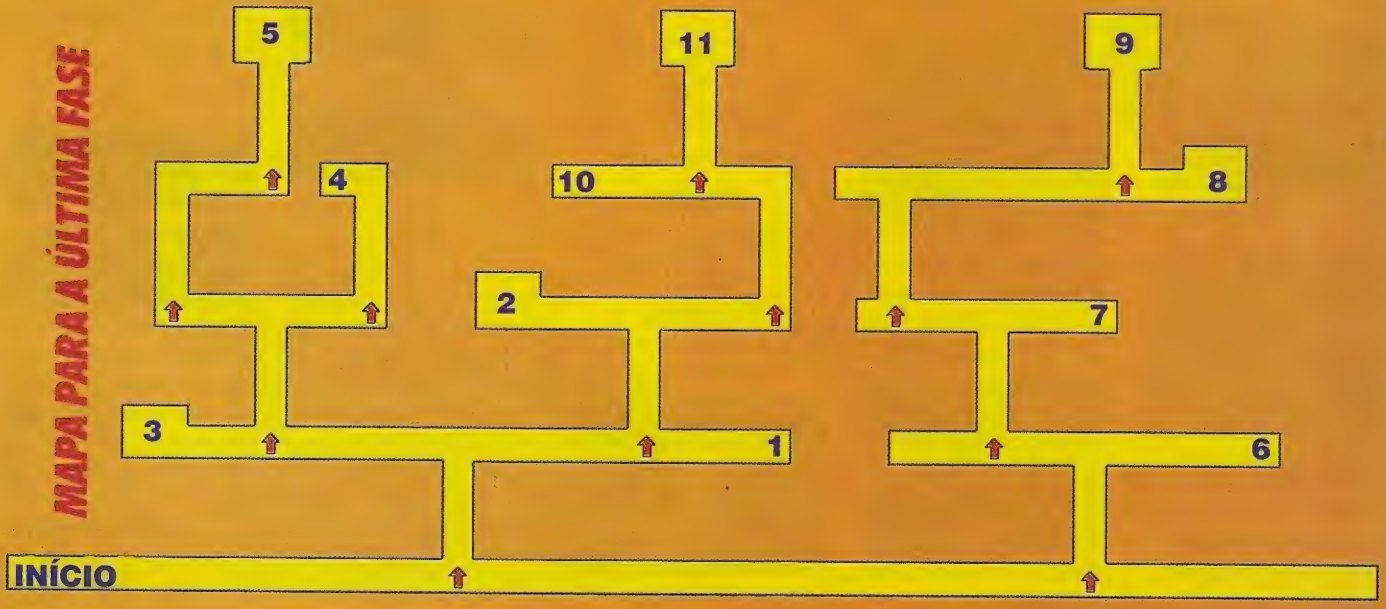
8: *Para a terceira minazinha, use o mesmo esquema das anteriores, mas fique esperto pois ela é um pouco mais rápida.*

Depois de detonar a terceira chefe, você pode aplicar um Fatality nela (→↓→+SA a um passo de distância). Mas se você não arrancar a cabeça dela, terá uma cena bônus mais adiante, portanto poupe a vida da garota, pegue a chave Nº 3 e saia.

9: *Deixe a chave Nº2 neste local.*

10: *Pegue o último Herb da fase aqui.*

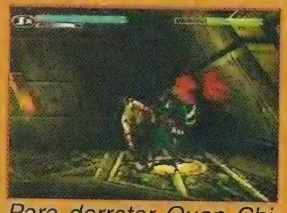
MAPA PARA A ÚLTIMA FASE



11: E finalmente, deixe a chave Nº 3 neste local e você será transportado para a sala de Quan Chi.

Quan e Sub têm uma conversinha nada amigável antes do circo pegar fogo.

BOSS 4



Para derrotar Quan Chi, use o esquema de correr, aplicar combo de 6 hits, correr e repetir.

Se você não sacrificou a terceira guadiã, ela virá para derrubar Quan Chi da ponte, matando-o de uma vez por todas, logo que você tirar bastante energia dele.

A gatinha deve ter uma queda por caras vestidos de Power Ranger.

Logo quando ia rolar um clima entre o ninja e a mina, alguém solta um raio fulminante nas costas da gata.

Adivinha quem foi? Ele mesmo, o todo poderoso Shinnok, olha só a cara do ordinário. Agora o bicho vai pegar pro seu lado.

FINAL BOSS

O esquema para detonar Shinnok é um pouco complicado, mas não é difícil (se você quiser ver um final especial, confira na seção Pró-Dicas). Logo no início, aproxime-se dele e fique mais ou menos na distância indicada na foto. Espere que o amuleto no peito dele brilhe com uma luz roxa, então solte imediatamente um Ice Blast e já fique segurando R1 para defender o raio,,,

...então aperte rapidamente o botão L2 para virar-se para o outro lado e corra com R2 até o extremo esquerdo da tela, onde há um teleport que o levará ao outro extremo da tela.

Se você foi rápido o bastante, Shinnok ainda estará congelado quando você aparecer do outro lado da tela, mas não por muito tempo. Então, mande mais um Ice Blast no momento em que você aparecer, Shinnok congela novamente.

Agora encoste nele e aperte o botão L1 para pegar o tão cobiçado amuleto de Shinnok.

O cara fica uma fera (literalmente), mas agora é só correr para a direita e você será teletransportado, deixando o bicho para trás.

É só curtir o final (que não é lá grande coisa). Sub-Zero finalmente entrega o amuleto de Shinnok de volta para as mão de Rayden.

O ninja azul volta ao seu lar, o clã Lin Kuei, e reporta a sua aventura ao seu superior. Shang Tsung vem convidar um guerreiro do clã para um torneio chamado MORTAL KOMBAT, e é aí que começa o MK1.

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

• COMANDOS PROFISSIONAIS
• TIMER DIGITAL
• CONTADOR DE EVENTOS
• IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADINHO

• COMANDOS PROFISSIONAIS
• SISTEMA DE FICHAS E TIMER
• TUBO E MONITOR PROFISSIONAL
• ALTA DURABILIDADE

• JOYSTICK ARCADE
• COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
• ALTA DURABILIDADE

GAMES - CARTUCHOS - ACESSÓRIOS

PLAYSTATION • NINTENDO 64
SATURN • S.NES • MEGA • NEO GEO

COMPRA • VENDA • TROCA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP

CRASH BANDI

A VOLTA TRIUNFAL DO "MASCOTE" DA SONY

Crash está de volta, agora com certo brilho das estrelas Hollywoodianas. Com o lançamento de Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back, a Sony Computer Entertainment America, juntamente algumas das gigantes do mundo dos games , criaram uma seqüência à altura do primeiro game, que é um best-seller dos jogos de plataforma do PlayStation.

Produzido pela Universal Interactive Studios, Inc. (UIS), uma subdivisão da Universal Studios, e criado e desenvolvido pela Naughty Dog Inc., a criatividade e talento presentes em Crash Bandicoot retornam com grandes melhorias em todos os aspectos.

Os gráficos ainda estão parecidos com a primeira versão, mas com um toque de sensibilidade muito superior à mesma.

Retornando ao time de feras da Sony para compor as trilhas sonoras do game, está de volta Mark Mothersbaugh (de Mutato Muzika), membro fundador e vocalista da banda Devo. Há cerca de 50% a mais de músicas do que no primeiro game, bem como uma grande variedade de efeitos sonoros.

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back novamente redefine o estilo 3D clássico dos jogos de plataforma, fazendo com que o jogador mergulhe em um universo completamente novo. Para os fãs de Crash e de jogos 3D, o jogo oferece novas fases com novos movimentos e animações, quebra-cabeças desafiadores, um controle muito bom e diversão sem fim.

Tendo praticamente o dobro de tamanho do game original (olha que é fase pra caramba!), Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back coloca o personagem as voltas com Warp Rooms (salas secretas) que levam à novas áreas, permitindo jogar em qualquer um dos cinco níveis na na ordem que quiser, proporcionando uma grande mobilidade e liberdade de escolha ao jogador.

Você controla um ágil bandicoot (veja no quadro ao lado), Crash, que enfrenta o sem- vergonha do cientista Dr. Neo Cortex. O início do game mostra a derrota de Cortex, caindo de seu balão e derrubando sua fortaleza do mal numa caverna abaixo da terra. É é aqui que a aventura começa. Estão novamente presentes Dr. N. Brio e Ripper Roo. Já os novos personagens incluem N. Gin, Kimodo Moe & Joe e a irmãzinha de Crash, Coco. Divirta-se e mostre que é fera neste game mais que animal!

FICHA TÉCNICA

PlayStation

CRASH BANDICOOT 2	
NAUGHTY DOG	CD
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	3.6
JOGABILIDADE	3.5
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	4.3

PRÓS

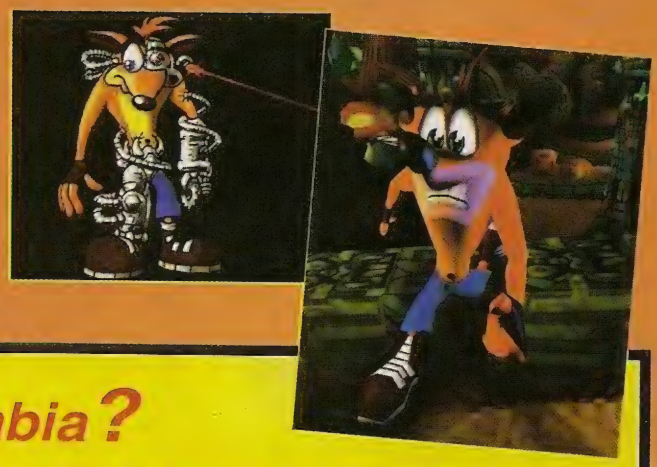
- Crash possui movimentos novos
- O game tem uma porrada de fases

CONTRAS

- As fases são muito parecidas com as da primeira versão do game

CLAS. FINAL 3.9

COOT 2:
Cortex Strikes Back



Você sabia?

Que Crash foi inspirado em um animal de verdade. Os Bandicoots são da família dos marsupiais (a mesma do canguru), eles vivem na Austrália, Nova Guiné, Papua Nova Guiné, Indonésia, e Tasmânia. Aí vão algumas curiosidades sobre esta "exótica" raça:

-Bandicoots possuem muitos dentes incisivos.
-Estrutura do pé na qual o segundo e terceiro dedos crescem juntos.
-Têm entre 15 e 50 cm.
-Seu pelo pode ser laranja, acinzentado ou marrom e possivelmente listrado.
-Os Bandicoots tem longas pernas traseiras (com garras) para pular.
-Eles possuem hábitos noturnos.
-Em sua maioria, são onívoros.
-Bandicoots lutam com suas pernas traseiras, raramente usando os dentes.

Os bônus continuam animais, saca só o visual.

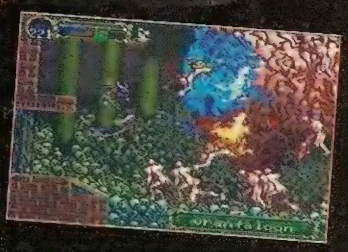
Olha o Doutor N. Brio aí gente!

As entradas dos bônus são marcadas por um ponto de interrogação.

Essa é uma das Warp Zones, salas anteriores às fases.

CASTLEVANIA

SYMPHONY OF THE NIGHT



A versão americana de Dracula X finalmente ganha a versão americana, Castlevania: Symphony of the Night, e a conversão não decepciona, repetindo o sucesso do game japonês.

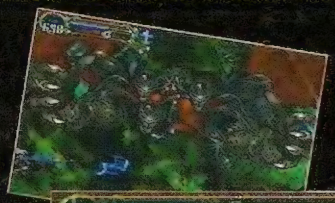
Você joga como Alucard (tente ler ao contrário), o filho do Conde Vlad Tepes, mais conhecido como Conde Drácula. Alucard adorava muito a sua mãe, Lisa, que dizia a ele para não odiar os seres humanos, mas ela morreu e o Conde foi o responsável pela morte dela. A mãe de Alucard não queria fazer mal aos humanos e Drácula queria mais é se alimentar (ou seja, chupar sangue), o povo do vilarejo próximo ao castelo descobrir que eles eram vampiros e conseguir capturar Lisa, queimando-a na fogueira e Drácula, mesmo com todo seu poder, não movimentou um músculo para impedir isso. Daí vem o ódio de Alucard por seu pai e ele quer tirar satisfações com seu pai e voltando para o castelo do Conde para um encontro decisivo. Durante sua aventura, você vai encontrar Maria, que pede para Alucard ajuda-la a libertar Richter de uma maldição.

Mas não é só o enredo que é excelente, o game inteiro é um exemplo da competência extrema da Konami. Os gráficos contam com efeitos especiais espetaculares e cenários superdetalhados. O som é incrível, as vozes dos personagens ficaram ainda melhores que na versão japonesa, os efeitos sonoros passam um clima sombrio ao game e as músicas dão um show.

Ao contrários dos outros games da série (com exceção de Castlevania 2 para Nintendinho), a versão Playstation valoriza muito o elemento exploração, sendo muito parecido com a série Metroid, da Nintendo. O jogo é bem longo, são dois castelos e você pode chegar a fazer até 200.6% (confira como na revista especial de Castlevania que estará em breve nas bancas). Outro elemento inédito na série é a possibilidade de equipar espadas, mantos, escudos e outros apetrechos para fortalecer Alucard, além de poder ganhar níveis com experiência, assim como nos RPGs. E você ainda pode jogar com Richter Belmont usando código.

A diferença em relação à versão japonesa (além da óbvia e excelente tradução) é que foram retirados dois familiares (criaturas que ajudam Alucard durante sua aventura), a segunda fada e o segundo demônio.

Pra quem já detonou a versão japonesa, vale pela curiosidade de conferir a tradução e a fala dos personagens, agora quem ainda não jogou, não pode perder tempo, jogue pois o game é imperdível.



FICHA TÉCNICA

PlayStation

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT	
KONAMI	CD
AVENTURA	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.2
SOM	4.7
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.5

PRÓS

- O game possui muitas passagens secretas
- A diversificação de equipamentos é fantástica

CONTRAS

- Os chefes ficaram muito fáceis
- Retiraram dois familiares que havia na versão japonesa

CLAS. FINAL 4.7

Merchant, amigão de Alucard, vende vários itens na biblioteca.

Jogando com Richter você tem uma magia para cada arma secundária.

O game está recheado de passagens secretas.

Richter Belmonte encara o poderoso Vlad Tepes.

PANDEMONIUM 2

Pandemonium está de volta, em uma super seqüência deste game de plataforma pseudo-3D (gráficos 3D com jogabilidade 2D).

Como no primeiro, o palhaço Fargus está de volta e seu fiel companheiro Sid. Mas o personagem, ou melhor dizendo, a personagem que mais se destaca no game é Nikki, que de uma simples garotinha, se transformou em um tremendo mulherão, muito sexy. Termine o game com ela e você poderá ver com seus próprios olhos o que ela tem de bom.

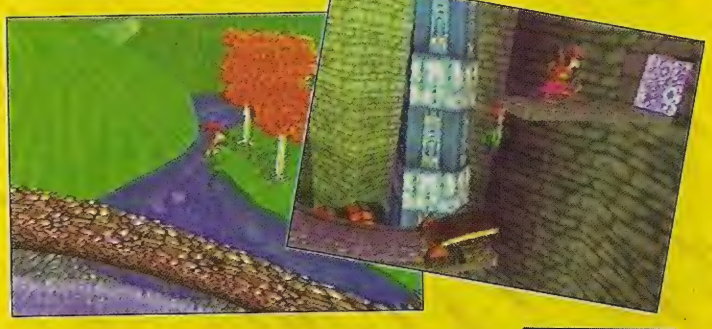
Pandemonium 2 usa o mesmo sistema do anterior, com estágios em 3D e ângulos incríveis, de tirar o fôlego.

Os chefões são bem descolados, cada um com uma manha que, se descoberta, fica fácil derrotá-los.

Os gráficos em alguns momentos chegam a ser mais bonitos que o primeiro. A jogabilidade 2D está melhor ainda, mas com os mesmos objetivos, voltar para traz ou seguir para frente, o básico. A trilha sonora está bem Jungle-techno, dando um astral melhor ao game. Mais um game para Playstation que deixará você de boca aberta. Jogue e confira.

A sensual Nikki dá um toque a mais ao game.

Até para escolher uma fase o game dá um show de gráficos.



Pule em cima desta catapulta, bem na hora em que o dragão passar.

Uma apresentação inteirinha em CG (Computer Graphics).

FICHA TÉCNICA

PlayStation

PANDEMONIUM 2	
CRYSTAL DYNAMICS	CD
AÇÃO	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.5
SOM	3.1
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	3.7
DIVERSÃO	4.1

PRÓS

- Os gráficos não perderam nada em relação ao primeiro
- Uma jogabilidade de arrasar
- Um toque a mais de humor

CONTRAS

- O som ficou devendo
- O game ficou muito fácil

CLAS. FINAL 4.1

FLASH GAME

PLAYSTATION

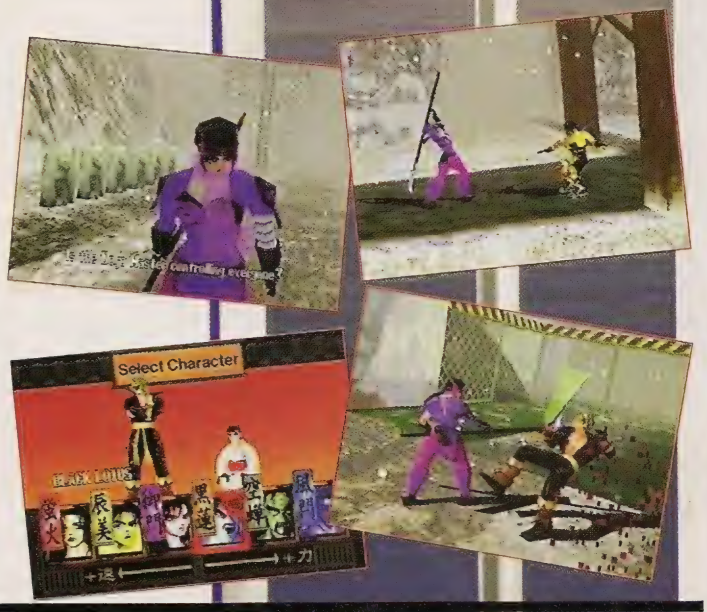
BUSHIDO BLADE

LUTA

SQUARE SOFT

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

A Square, famosa por seus games de RPG (série Final Fantasy e Romancing Saga) vem tentando atrair a atenção de seus gamemaníacos para seus jogos de luta, como, por exemplo, Tobal Nº 1 e Nº 2. Bushido Blade japonês, já lançado há algum tempo atrás, conseguiu fazer muito sucesso. Esta versão americana nada mudou, a não ser é claro, as traduções de menu e alguns textos. Por isso, você que estava esperando o americano, já pode ter este ótimo game em sua casa.



PLAYSTATION

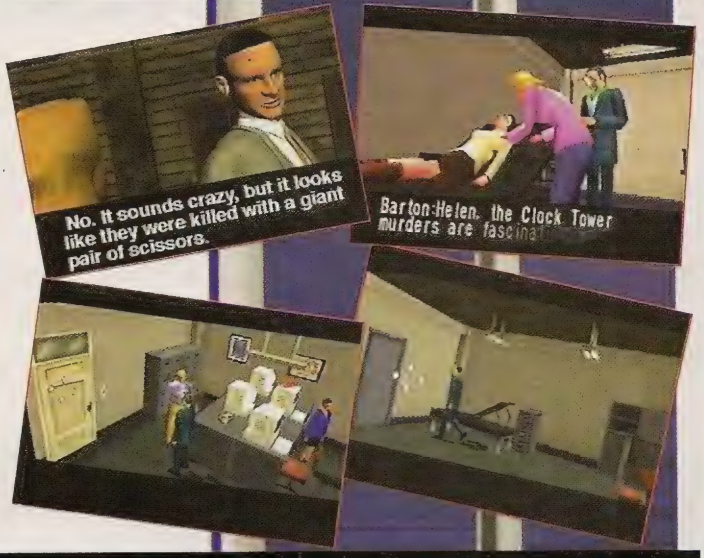
CLOCK TOWER

ADVENTURE

HUMAN

GRÁFICO	★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★

Chega de brincadeira! Muita intriga, casos inesplicáveis, assassinatos, assim é Clock Tower, um game meio complicado com muitos quebra-cabeças e itens bem escondidos. Tem horas em que o jogo começa a complicar e você acaba se irritando, pelo seu excesso conversa para pegar um item, trocar com outra pessoa, para poder abrir uma porta e bla bla bla... Os gráficos ficaram meio mixurucas e meio parados também; o som, em certos momentos, começa a enjoar. Tudo isso acarretou a diminuição da diversão. Neste game, o negócio é raciocínio e muita disposição.



PLAYSTATION

EXCALIBUR 2555 AD

ADVENTURE

TELSTAR ELETRONIC STUDIOS

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

Excalibur 2555 possui texturas 3D em tempo real, similares às de Tomb Raider, porém, é menos arrojado que Resident Evil e Alone in the Dark. O game é basicamente solucionar puzzles e enfrentar inimigos poligonais. Os gráficos muito bem definidos e jogabilidade fácil, são a principal características do game. O som é bem diferente do que estamos acostumados a ouvir, um tanto sinistro. Um Adventure divertidíssimo, vale a pena dar um jogada.

PLAYSTATION

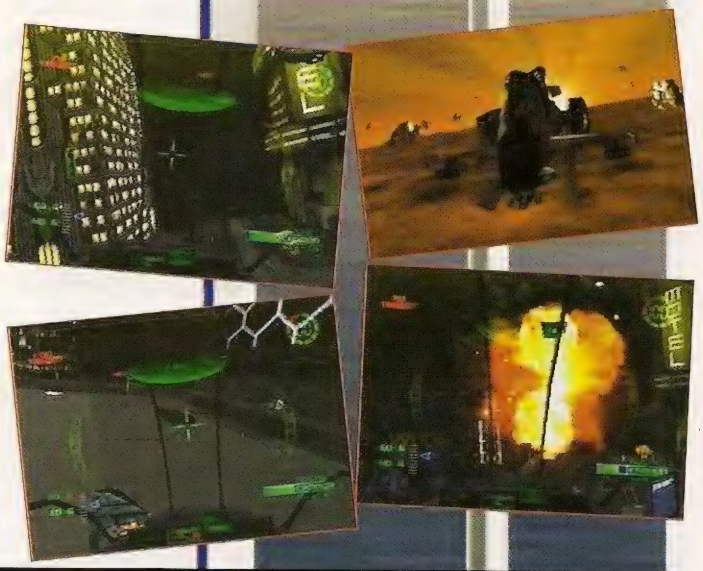
G-POLICE

AÇÃO

PSYGNOSIS

GRÁFICO	★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★

A Psygnosis, depois de tanto suspense, coloca no mercado G-Police, um simulador de vôo cheio de ação, e que tem como ponto forte a história. O game contém nove ângulos diferentes e cada arma realiza uma certa explosão (bem parecido com os efeitos de WipeOut). Os gráficos, apesar de tanta tecnologia, não estão muito bons; a jogabilidade até que é legal, assim como o som.



PLAYSTATION

NIGHTMARE CREATURES

ADVENTURE

ACTIVISION

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

Enquanto a Activision não lança o seu imortal Pitfall, vem com um super game de muito suspense e muitas criaturas de dar medo. Nightmare Creatures tem como característica sua originalidade, tal como: dois modos de ataque, efeitos sonoros de arrasar, gráficos ricos em detalhes, ambientes imensos em 3D para serem explorados, totalizando 16, e muitas caveiras para serem cortadas. São dois personagens para você escolher, Ignatius e Nadia, e muitas armas a serem pegas no decorrer do jogo. Os gráficos ficaram excelentes, assim como o som e os efeitos sonoros, aumentando e muito a diversão.

PLAYSTATION

RAMPAGE WORLD TOUR

AÇÃO

MIDWAY

GRÁFICO	★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

A Midway chega demolindo seu Playstation com este game literalmente destruidor. Rampage World Tour teve sua primeira aparição no Master System, e há pouco tempo nos arcades, fazendo um tremendo sucesso. Você é um tipo de King Kong, e o objetivo do jogo é simples, destruir um monte de edifícios o mais rápido possível. Mas não pense que vai ser moleza, helicópteros, soldados, e até moradores dos prédios irão fazer de tudo para impedir. Os gráficos do game não são lá grande coisa, uma jogabilidade simples, fácil de se pegar a manha logo no começo, um som regular, e o ponto mais alto do game, é a diversão, que realmente é ótima.

PLAYSTATION

CROC

AVENTURA

FOX INTERACTIVE

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★

Mario e Sonic que se cuidem, acaba de estrear no Playstation Croc, muito semelhante a Mario 64 da Nintendo, e ao método de Sonic, tendo as argolas como energia, que quando se acabam, pode dizer "adeus", você morre. Graficamente o game usa cores extremamente brilhantes, efeitos 3D muito legais, e uma animação bem feita. A jogabilidade é o ponto fraco do game, muito "dura" e lenta. O som também, muito estilo Sonic. Mesmo com uma porrada de coisas de outros jogos, o game é bem divertido, muito bom para passar o tempo, confira.

NINTENDO 64

PUYO PUYO

PUZZLE

BANDAI

GRÁFICO	★½
SOM	★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

Uma das séries de puzzle mais populares do Japão, acaba de chegar para o Nintendo 64, que teve sua versão também para Super Famicom. Basicamente parecido com Super Puzzle Fighter da Capcom, você escolhe diferentes personagens, modo dois jogadores e 16 player Tournamente Mode. Os gráficos estão meio bobinhos, as músicas um tanto chatas, só o quê se salva mesmo é a jogabilidade. Portanto, mais um game sem nenhuma graça para o Nintendão.

SATURN

STEEP SLOPE SLIDERS

SNOWBOARD

VICTOR

GRÁFICO	★★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

Taí uma excelente pedida para o Saturn, ainda mais com a escassez de lançamentos que o console vem enfrentando. SSS é um game que segue a moda dos esportes radicais nos video games. O jogo traz uma boa variedade de "pistas", são 3 extremes (descidas de montanhas com muitos obstáculos no estilo Cool Boarders), 1 Alpine (bem no estilo de Alpine Surfer, o arcade da Namco), 1 descida em plena cidade e o Half Pipe, no qual você pode detonar nas manobras. E por falar em manobras, você pode executar uma rapa delas, uma mais radical que a outra e todas bem simples de se fazer. Há 4 personagens iniciais e você pode conseguir mais 4 secretos quebrando records. O som ficou de matar, a qualidade das músicas é exemplar, tem até duas cantadas. Então, o que você está esperando cara? Vá jogar este game radicalíssimo.

SATURN

DUKE NUKEM 3D

AÇÃO/TIRO

LOBOTOMY SOFTWARE

GRÁFICO	★★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

A programadora Lobotomy, autora da ótima versão de Power Slave para o console, acaba de lançar Duke Nukem 3D. O game tem algumas coisas a mais do que a do PC, como por exemplo, alguns novos efeitos especiais e de luz, música direto do CD e o mais importante: você poderá usar o Net Link e travar batalhas via internet com os amigos. A sega também censurou, tirando todo aquele sangue, prostitutas e palavrões. Os gráficos estão muito quadriculados, a jogabilidade muito boa e um som não muito legal.

SATURN

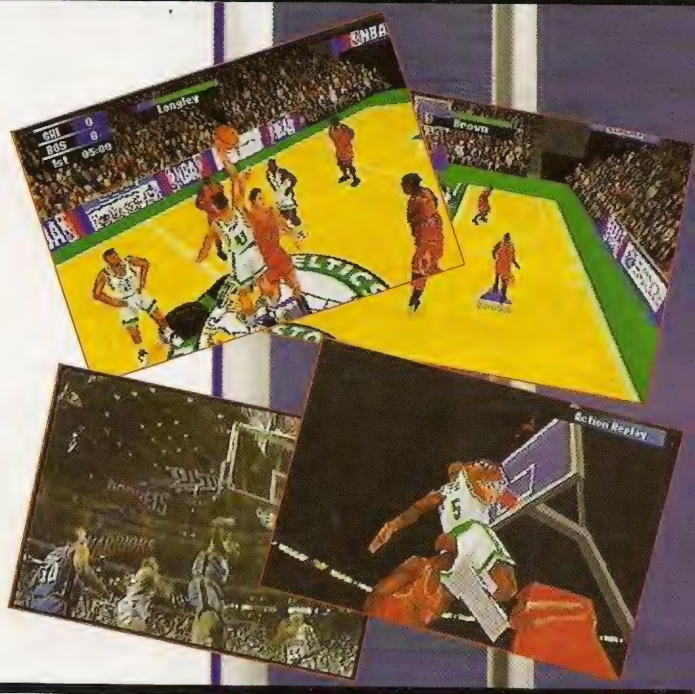
NBA ACTION '98

BASQUETE

SEGA

GRÁFICO	★★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★

NBA Action '98 possui ao todo 29 super times (incluindo os de Toronto e Vancouver), 340 jogadores da NBA americana; e inclui também o modo Create-A-Player, onde você mesmo constrói seu jogador. Lista todos os times e estatísticas da temporada '96/'97. Os gráficos deixaram um pouco a desejar, assim como a jogabilidade. As músicas do game também são meia fracas, decaindo muito a diversão. Mesmo com tantas irregularidades, quem é fã de basquete pode dar uma jogadinha.



SATURN

LOST WORLD

AÇÃO

APPALOOSA INTERACTIVE

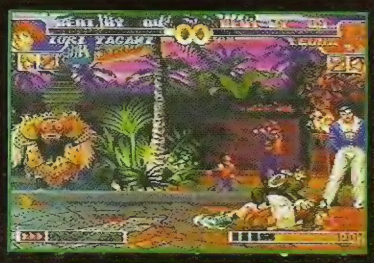
GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★

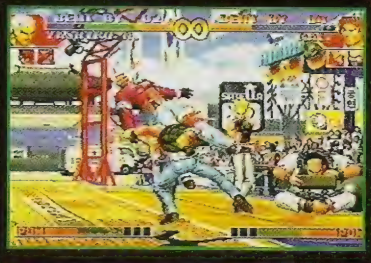
Muitos filmes estão virando game, e muitos games estão fazendo muito sucesso nos telões dos cinemas. Em Lost World você terá como objetivo recolher os DNAs que estão no final de cada fase. Os gráficos, apesar de meio escuros, dão para o gasto. A jogabilidade ficou na média, nada de especial. As músicas são bem sinistras, ajudam a dar um tom sombrio ao game. Vale a pena dar uma conferida, especialmente quando você está na pele de um dinossauro.

THE KING OF FIGHTERS '97

O game que é a sensação do momento nos arcades finalmente ganha a conversão para o Neo Geo CD, e como sempre, o game ficou totalmente fiel, com algumas novidades extras.

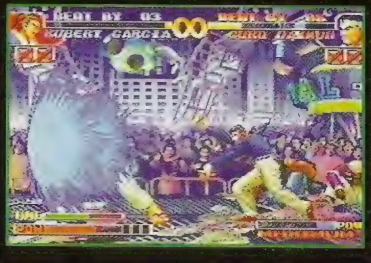
Para começar, a SNK incluiu no CD 65 ilustrações dos personagens de TKOF, no mesmo estilo das ilustrações de Metal Slug. No menu de opções, você escolhe até 8 níveis de dificuldade, a velocidade do marcador de tempo (e pela primeira vez na série você pode optar por tempo infinito), o idioma, configurar o joystick, selecionar o estágio de versus, ativar a opção Demo Cut (para cortar as demos entre as lutas e simplificar a tela de seleção de personagens, diminuindo o load time). E depois de terminar o jogo pela primeira vez, você abre a opção Demo Select, para ver as demos dos times com os quais você já terminou o game.





O modo Survival foi dividido em duas partes, o Score e o Time. Em TKOF'96 o modo Survival contava tempo e pontuação ao mesmo tempo e agora são contadas separadamente, além disso, você deve passar por 34 oponentes desta vez.

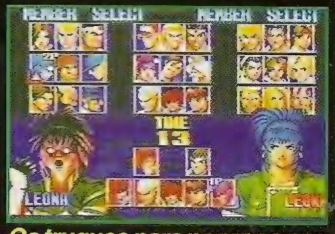
Em TKOF'97, ao contrário das versões anteriores, cada personagem tem no mínimo um Danger Move (aquele golpe que você aplica com certas condições e que arrasa o adversário). Assim como em TKOF'96, cada Danger Move tem duas variações, o normal e o Super Danger Move. Sie Kensou, por exemplo, tem 8 Danger moves, ou seja, 4 com 2 variações cada.



O sistema de combos foi bem melhorado. Na versão anterior o sistema já era muito bom e agora foi melhorado, propiciando mais combos ainda. Ficou muito mais fácil emendar Danger Moves em combos.

O único ponto negativo deste TKOF em relação aos anteriores é a música. Nos games anteriores as músicas eram super bem arranjadas e variavam bastante. Nesta versão, muitas faixas são apenas efeitos sonoros da torcida com uma musiquinha ordinária de fundo. Infelizmente, poucas músicas mantém a qualidade da série.

Confira agora a tabela de afinidade entre os lutadores. Se você quiser todos os golpes, confira na edição Nº 22, se o seu negócio é combo, pegue nas edições 23 e 24.



Os truques para pegar os personagens em versão Orochi são os mesmos da versão arcade, publicados na edição 22. Para quem não sabe, aí vão os truques:

Orochi Leona:
↑↓↑↓↑↓+BD

Orochi Iori:
←→←→←→+AC

Orochi New Faces:
↑←↓→↑↓+BC

Todos os truques devem ser feitos na tela de seleção de personagens e com o botão Start pressionado.

FICHA TÉCNICA

NEO GEO CD

THE KING OF FIGHTERS '97	
SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	2.4
JOGABILIDADE	4.8
ORIGINALIDADE	2.6
DIVERSÃO	4.7

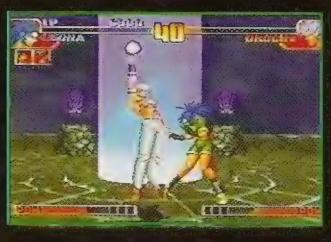
PRÓS

- Você não precisa mais gastar a sua mesada inteira em fichas
- O game está completamente fiel ao arcade

CONTRAS

- As músicas estão muito fraquinhas, só umas 3 ou 4 se salvam e muitas delas são as mesmas de Real Bout FF Special
- O load time, como sempre, é bem longo

CLAS. FINAL 4.1



Na opção Illustrations há 65 ilustrações da SNK com os personagens de TKOF'97, algumas feinhas e outras animais.

Para registrar um time na opção Demo Select, basta terminar o jogo com este time, não importando a dificuldade ou o número de Continues que você usou. Vale até salvar o jogo direto no Orochi e depois carregar este Save para ir direto ao último chefão, sem ter que enfrentar todos os times novamente.

Na tela de opções você pode escolher a dificuldade (de 1 a 8), a velocidade do contador de tempo (de lento a infinito), o idioma (tem até português), a seleção de estágio para versus, ativar ou desativar o Demo Cut (cortar a história do jogo entre as lutas e simplificar a tela de seleção), sair (Exit) e selecionar as Demos dos times com os quais você já terminou o game.

Confirme o relacionamento entre os personagens segurando o botão C na tela de seleção de personagens ou na tela de escolha da ordem do time.

O RELACIONAMENTO ENTRE OS PERSONAGENS

Em TKOF'97 o relacionamento entre os lutadores influi muito na luta, por isso fizemos uma tabela (confira na próxima página) indicando o tipo de relacionamento entre todos os personagens do game. No modo Advanced este relacionamento funciona da seguinte maneira: do primeiro para o segundo e/ou do segundo para o terceiro lutador, se o relacionamento entre eles for bom, o próximo personagem ganha uma bolinha a mais na barra de Power, se o relacionamento for normal, a barra de Power permanece a mesma e se for um mau relacionamento, a barra de Power perde todos as bolinhas. Exemplo: você escolhe Leona, Benimaru e Iori e define esta mesma ordem para a luta. Digamos que você conseguiu duas bolinhas na barra de Power com Leona no primeiro round, mas perdeu, então Benimaru é o próximo lutador. Conferindo na tabela, o relacionamento de Leona para Benimaru é bom, então você ganha mais uma bolinha na barra de Power. Então você perde o round com Benimaru, mas você tem 1 bolinha na barra de Power. O próximo lutador de seu time é Iori e o relacionamento de Benimaru para ele é ruim, então você perderá a bolinha na barra de Power. Se você fizer a ordem Benimaru, Leona e Iori, observe na tabela que o relacionamento de Benimaru para Leona é normal, então você não vai ganhar nem perder nenhuma bolinha, o relacionamento de Leona para Iori é ruim, então você perde todas as bolinhas. Agora se a ordem for Benimaru, Iori e Leona, você perderá as bolinhas em todos os rounds, pois o relacionamento de um personagem para o outro é sempre ruim. Percebeu como o relacionamento e a ordem do time influi bastante na luta? No modo Extra já é diferente, o relacionamento influi no personagem que vai te ajudar quando você estiver tonto ou sendo agarrado. Iori, por exemplo, jamais vai ajudar Kyo. Mas se você estiver jogando com Andy e Mai também estiver no seu time, quando você for agarrado, basta apertar ABC e Mai virá ajudar Andy batendo no oponente, mas Mai não pode ter sido derrotada nesta mesma luta e deve estar aparecendo na tela. Se a afinidade for normal, além destas condições, você ainda deverá ter menos energia que o adversário, caso a afinidade seja ruim, o personagem nunca vai te ajudar. Mas como saber o relacionamento entre os personagens? Faça o seguinte: escolha o seu primeiro lutador, então vá para o próximo personagem de seu time e segure o botão C, uma carinha vai indicar o tipo de relacionamento deste personagem com o anterior, o mesmo funciona na hora de escolher a ordem do time.

Personagens da tabela de relacionamento (em ordem de aparição)

KYO KUSANAGI
BENIMARU NIKAIDO
GORO DAIMON
TERRY BOGARD
ANDY BOGARD
JOE HIGASHI
RYO SAKAZAKI
ROBERT GARCIA
YURI SAKAZAKI
LEONA
RALF JONES
CLARK STEEL

ATHENA ASAMIYA
SIE KENSOU
CHIN GENTSAI
CHIZURU KAGURA
MAI SHIRANUI
KING
KIM KAPHWAN
CHANG KOEHAN
CHOI BOUNGE
YASHIRO NANAKASE
SHERMIE
CHRIS

RYUJI YAMAZAKI
BLUE MARY
BILLY KANE
IORI YAGAMI
SHINGO YABUKI
OROCHI LEONA
OROCHI IORI
OROCHI YASHIRO
OROCHI SHERMIE
OROCHI CHRIS

Tipo de relacionamento

BOM NORMAL RUIM

TABELA DE RELACIONAMENTO ENTRE OS PERSONAGENS

DATA BYTE

CURSOS DE COMPUTAÇÃO

ONDE O SEU FUTURO ESTÁ PROGRAMADO

SEMPRE UMA DATA BYTE PERTO DE VOCÊ

Casa Verde
Cotia
Diadema
Freguesia do Ó
Itaquera
Lapa
Osasco
Paraíso
Penha
Pinheiros
Santana
Santo Amaro
São Mateus
Saúde
Vila Carrão
Vila Formosa
Vila Maria
Vila Matilde

Windows
Word
Excel
Access
Power Point

Aulas 100% práticas

DISQUE

0800-116575

GRÁTIS

http://www.databyte.com.br

PROGAMES

PROGAMES, NATAL e FÉRIAS.

Este é o melhor pacote neste final de ano. Passe em uma de nossas lojas e conheça as últimas novidades do mundo dos games. E não é só isso, aqui você encontra também MAGIC The Gathering* e CD ROM* para PC.

Solicite informações sobre nosso sistema de Franchising, e seja você também um Franqueado PROGAMES.
Depto. de Franchising - Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP
Cep 05060-000 - Tels. (011) 3641-0444 / 831-0444

CIDADE DE SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Voluntários da Pátria 3229 - Tel.: (011) 6950-6329
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Pça. Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
V. FORMOSA - R. Saigon, 154 - Tel.: (011) 6918-9117
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 62-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
VILA MARIA - R. Araritaguaba, 1118 - Tel.: (011) 6954-5968
PARAÍSO - R. Afonso de Freitas, 382 - Tel.:(011) 884-0404

GRANDE SÃO PAULO

GUARULHOS- Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.:(011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 705-2701
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 746-1986
SUZANO- R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350

INTERIOR DE SÃO PAULO

RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S.J. CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Nove de Julho, 189/B - Tel.: (014) 322-2424
INDAIATUBA- R. 13 de Maio, 805 - Centro - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA- R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
CAMPINAS:
CAMBUÍ - R. dos Alecrins, 597 - Tel.: (019) 255-2545
V. TEIXEIRA - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567
SALTO - R. Itapirú, 158 - Centro - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J.RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118, Sl. - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Centro - Tel.: (019) 442-4475

OUTROS ESTADOS

BAHIA
SALVADOR
BROTAS - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372

BRASÍLIA
ASA NORTE - SCLN 313 - BL-E Loja 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ
FORTALEZA
ALDEOTA - R. Júlio Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684

MATO GROSSO
CUIABÁ - Av. Pres. Castelo Branco, 1268 Loja 4 - Tel.: (065) 624-0063

MINAS GERAIS
POUSO ALEGRE-R. Cel. Otávio Meyer, 160-L.130 - Tel.: (035) 421-7693

PARAÍBA
JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ
CURITIBA
BATEL - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235
JUVEVÊ - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008
ÁGUA VERDE - Av. República Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667

RIO DE JANEIRO
MEIER - R. Ana Barbosa, 47 - Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - R. Pinto de Figueiredo 42 S/L - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.:(021) 290-4251
NILÓPOLIS - R. Antonio José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estrada do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catete, 311 Loja 117 - Tel.: (021) 557 - 1141
COPACABANA - Rua Santa Clara, 115 - S. 202 - Tel.: (021) 547-2644

RIO GRANDE DO SUL
PORTO ALEGRE
HIGIENÓPOLIS - Av. Plinio Brasil Milano, 806 - Tel.: (051) 343-9158

SANTA CATARINA
FLORIANÓPOLIS
TRINDADE - R. Lauro Linhares, 1018 - Tel.: (048) 233-2488

SERGIPE
ARACAJÚ
SÃO JOSÉ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699

*** Não disponível em algumas de nossas lojas**